



Fra professionel esport og soveværelseskultur til foreningsidræt

Brus, Anne

Publication date:
2020

Document version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Brus, A. (2020). *Fra professionel esport og soveværelseskultur til foreningsidræt*.

FRA PROFESSIONEL ESPORT OG SOVEVÆRELSESKULTUR TIL FORENINGSIDRÆT

-

BØRN OG UNGES PERSPEKTIVER PÅ ESPORT I DGI'S IDRÆTSFORENINGER

ANSVARLIG FORSKER OG FORFATTER AF RAPPORTEN

POST.DOC. ANNE BRUS,

INSTITUT FOR KOMMUNIKATION,

KØBENHAVNS UNIVERSITET

KØBENHAVNS
UNIVERSITET



Undersøgelsen er finansieret af DGI. Tak for et fint og konstruktivt samarbejde med DGI's repræsentanter Karen Friis, leder af DGI Idræt og Motion og Martin Fritzen, esportskonsulent i DGI.

Tak til projektleder Anne Mette Thorhauge, Institut for Kommunikation, Københavns Universitet for konstruktiv kritik af det første udkast til rapporten.

Tak til studentermedhjælper, Therese Sunniva Kolind, Københavns Universitet, for transskribering af alle interviews samt vores konstruktive samarbejde i forbindelse med de første analyser af det empiriske materiale.

Tak til Rune Nielsen, IT-Universitetet, for gennemlæsning og kommentarer til rapporten her i slutfasen.

Desuden tak til tidligere ansat på Københavns Universitet Maja Plum for et konstruktivt samarbejde om udformningen af den projektbeskrivelse, som har været medvirkende til, at vi har fået penge til undersøgelsen. Projektbeskrivelsen har været retningsgivende i forbindelse med udarbejdelse af rapporten og dermed også for selve resultatet af undersøgelsen.

Rapporten er baseret på børneinterviews. Alle børn under 15 år skal have tilladelse af deres forældre til at deltage. Derfor også en stor tak til alle de forældre, der har sagt ja til at lade deres børn interviewe.

Aller vigtigst - en kæmpe tak til alle jer der knokler med at få esporten i idrætsforeningerne til at være noget helt særligt for børn, til tovholderne der har påtaget sig opgaven med at koordinere kontakten til børn og deres forældre, og til alle jer børn, der tog jer tid til at deltage i forskningsprojektet. I skal vide, det er et fantastisk privilegie at få indblik i jeres tanker, forståelser og tilgange til esporten.

INDHOLDSFORTEGNELSE

Kap 1. Introduktion	s. 5
Kap 2. Rapportens opbygning	s. 8
Kap 3. Forskningsprojektets forankring i barndomsforskningen	s. 9
Kap 4. Metodologi	s. 11
Kap 5. Fra soveværelsesgamere til foreningsgamere	s.15
5.1 Gamer – en stereotyp eller en identitet?	s. 15
5.2 Soveværelseskultur og soveværelsesgamere	s. 16
5.3 Foreningskultur og foreningsgamere	s. 17
Kap 6. De 'dedikerede' foreningsgamere	s. 18
6.1 'Zone'	s. 18
6.2 Rollerne	s.19
6.3 Fra at spille derhjemme til at spille i idrætsforening	s. 21
6.4 Esport – et alternativ til fodbold	s. 22
6.5 Esport – en seriøs sport	s. 22
6.6 Opsamling	s. 23
Kap 7. De 'motiverede' foreningsgamere	s 24
7.1 Fornitespillerne	s. 24
7.2 Pigegruppen	s. 26
7.3 Opsamling	s. 27
Kap 8. Foreningsgamere – nye måder at gøre esportfællesskaber på	s. 28
8.1 Børne- og ungdomsfællesskaber i det senmoderne samfund	s. 28
8.2 Hvilke interesser, hvilke orienteringsformer?	s. 29

8.3 De 'dedikerede' foreningsgameres fællesskaber	s. 30
8.4 De 'motiverede' foreningsgameres fællesskaber	s. 32
8.5 Opsamling	s. 33
Kap 9. Esport og sundhed	s. 35
Kap 10. De 'udfordrede' foreningsgamere	s. 37
10.1 Forestillinger om køn og 'hegemonisk maskulinitet'	s. 37
10.2 Pigegruppen	s. 40
10.3 CS:GO-spilleren – 'dronningen', 'egirl' og andre kønsstereotyper	s. 41
10.4 Opsamling	s. 44
Kap 11. Esport i idrætsforeningerne – et dansk alternativ til den professionelle esport og soveværelseskulturen	s. 46
11.1 To esportsdefinitioner	s. 48
11.2 Bidrager esporten med en 'tilpas' fysikalitet?	s. 50
11.3 Esportens sportificeringsproces i DGI og idrætsforeningerne	s. 52
11.4 Opsamling	s. 56
Kap 12. Opsamling og konklusion	s. 58
Referencer	s. 60
Bilag	s. 65

KAPITEL 1

INTRODUKTION

Ifølge Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca (2016) er esports en betegnelse for en kompetitiv elektronisk sport. Den professionelle esports har udviklet sig sideløbende med introduktionen af World Wide Web i 1989 (Taylor 2012). Der udvikles hardware og software teknologier, som kan koble flere spillere sammen i et netværk på internettet eller via lokale netværk, Local Area Network (LAN). Genrer som first-person-shooter, strategispil og sportsspil bliver hurtigt populære esports. Med populariteten stiger interessen for at lave turneringer, både lokalt, nationalt og globalt. Esportsorganisationer som World Cyber Games (WCG) og Electronic Sports World etableres, og der afholdes i samarbejde med spilindustrien store professionelle turneringer. Den professionelle esports udvikler sig til en kæmpe forretning, hvor der købes og sælges spillere og spillerrettigheder, som det kendes fra den professionelle sportsverden (Taylor 2012).

Derudover har esports været dyrket som en såkaldt soveværelseskultur, hvor det er det private rum, der har dannet rammen om børn- og unges computerspil. Esports rummer som fritidsaktivitet sportens muligheder for at danne fællesskaber, at gøre noget sammen og opnå selvtillid og selvværd. Der opbygges nye relationer, og der leges med og udvikles nye identiteter.

Det er i lyset af den professionelle esports og soveværelseskulturen, at dette forskningsprojekt vil undersøge børn og unges perspektiver på esports i idrætsforeningerne. DGI har oplevet en eksplosiv stigning i medlemstallet indenfor de sidste par år. Stigningen indikerer, at DGI har ramt rigtigt ved at anerkende esports som en 'aktivitet på lige fod' med andre foreningsaktiviteter. DGI har først registreret medlemstallet i esports i 2017. Det første år har det officielle medlemstal ligget på 2105 i 68 foreninger. De seneste tal fra 2018 viser mere end en fordobling af medlemstallene: 4912 medlemmer i 138 foreninger. I 2019 er medlemstallet steget yderligere. I alt er der nu 7742 medlemmer i 187 foreninger. Størstedelen af medlemmerne er børn og unge. I 2019 er gruppen 0-6 år repræsenteret med 40 medlemmer, de 7-12-årige med 3416 medlemmer og 13-18 år med 2815 medlemmer. Af medlemstallene kan man yderligere se, at esports-udøvere primært er drenge. Drenge i aldersgruppen 7-12 år udgør 3290 medlemmer, hvilket vil sige, at pigerne kun udgør 3,8 % af de 7-12-årige medlemmer. Samme tendens ses hos de 13-18-årige, hvor pigerne er repræsenteret med 79 medlemmer, i alt 2,8 %.

Den eksplosive stigning i medlemmer har fået DGI's formand, Charlotte Back Thomassen til at udtale følgende:

Esporten er et godt eksempel på, hvordan vi i foreningen samles om aktiviteter, som vi ønsker at være fælles om. Rigtigt mange børn og unge gamer som en helt naturlig aktivitet i deres hverdag. Derfor er jeg glad for, at vores foreninger giver flere børn og unge mulighed for at indgå i aktive fællesskaber, og at vi i DGI hjælper ildsjæle indenfor esport med at starte denne populære aktivitet og nye foreninger op¹.

DGI's succes med esport handler ifølge formanden om, at esport er en aktivitet, som man kan have et fællesskab omkring, og at der er ildsjæle, som gerne vil arbejde for at bygge sådanne fællesskaber op. I den forstand tilskrives succesen en del af det, som DGI selv anser for vigtigt. Som der står på DGI's hjemmeside:

Sammen med de lokale idrætsforeninger udvikler vi koncepter og aktiviteter, der tager udgangspunkt i dine behov og muligheder. Det gør vi, fordi vi tror på glæden ved idræt og på styrken i foreningsfællesskabet². Vi tror på, at esport danner ramme om stærke fællesskaber og store oplevelser og sætter fokus på at skabe trygge, udviklende og motiverende esportsmiljøer, hvor alle kan være med – uanset alder og niveau³.

Men en ting er, er DGI's og idrætsforeningernes selvforståelse og italesættelse af fællesskab som et grundlæggende værdisæt for esporten. Noget andet er, om det er netop de værdier, der får børn og unge til at strømme til idrætsforeningerne?

Denne undersøgelse stiller skarpt på esport som et nyt foreningsfællesskab, der rummer noget genkendeligt og noget nyt i en dansk foreningskontekst. Forskningsrapporten vil give læseren indsigt i børn og unges egne motiver og meningsskabelse, når de dyrker esport i idrætsforeningen. Det handler ikke om at få bekræftet voksnes forestillinger om, hvad der er rigtigt og forkert i den sammenhæng. Det er muligt, at børnene og de unges forestillinger ligner vores, men vi ved det ikke, før vi har givet dem muligheden for selv at formulere det med deres egne ord. Pointen er, at

¹ <https://via.ritzau.dk/pressemeddelelse/esporten-tordner-frem-i-foreningerne?publisherId=11998939&releaseId=13571944>

² <https://www.dgi.dk/om>

³ <https://www.dgi.dk/esport/esport/artikler/derfor-arbejder-dgi-med-esport>

arbejdet i idrætsforeningerne er afhængig af, om børnene og de unge er motiverede for at komme der - at de er aktive deltagere af livet i og omkring esportsfællesskaberne. I forlængelse heraf vil undersøgelsen sætte fokus på de sociale fællesskaber, der muliggøres gennem idrætsaktiviteten, og de måder sådanne fællesskaber kan understøtte og skabe identitet og tilhørsforhold til foreningsfællesskabet. Hvilke spil spilles der? Hvad siger børn og unge til esport i idrætsforeninger? Har deres identitet ændret sig, efter at de er blevet en del af foreningslivet? Hvad siger de til træningen og deres trænere? Hvad med foreningsfællesskaberne? Hvad med kammeraterne og kammeratskabet? Hvem ser de op til? Bliver man en bedre spiller? Får man nye kompetencer? Hvad betyder det, at langt de fleste esportsudøvere i idrætsforeningerne er drenge?

Formålet er således at undersøge, hvordan børn og unge oplever at være en del af esporten i idrætsforeningen, og om deltagelsen i idrætsaktiviteten bidrager til et meningsfuldt hverdagsliv.

Følgende forskningsspørgsmål har været udgangspunkt for analysen:

- Er esporten i idrætsforeningen en betydningsfuld og meningsgivende del af børn og unges hverdagsliv?
- Hvilken betydning har esporten for børn og unges oplevelse af at høre til og skabe identitet som en del af livet i et foreningsfællesskab?
- Hvilke nye handlerum oplever børn og unge, at esporten i foreningsregi skaber?

Udover at afdække disse spørgsmål har jeg som forsker været interesseret i at undersøge om DGIs optagelse af esporten har betydet, at vi har fået et dansk alternativ til den professionelle esport og soveværelseskulturen. Det er et spørgsmål, som har presset sig på, fordi jeg tidligere i min forskning har beskæftiget mig - ikke kun med soveværelseskulturen – men også med kvindefodboldens sportificeringsproces, dvs. hvordan kvindefodbolden historisk set har udviklet sig til at blive en sport. Min forskning i kvindefodboldens sportificeringsproces har vist sig at kunne åbne op for at skabe ny viden om esporten som en sport. Det er en diskussion, der ligger udenfor undersøgelsen, men det er en diskussion, som bygger videre på den nye viden om børn og unges perspektiver på esport i idrætsforeningerne, som formålsspørgsmålene lægger op til.

KAPITEL 2

RAPPORTENS OPBYGNING

Rapporten indeholder i alt 12 kapitler. Udover de to første kapitlers introduktion til forskningsprojektets baggrund, formål og fremgangsmåde præsenterer kapitel 3 projektets forankring i barndomsforskningen. Kapitel 4 er et metodologiafsnit. I kapitlet reflekteres der over projektdesignet, samt valget af projektets metodevalg - interview - og den hermeneutiske analysestrategi. Herefter følger kapitel 5 om soveværelsesgamere og den nye type foreningsgamere, som idrætsforeningerne har fostret. Begrebet foreningsgamer bruges som et overordnet begreb for alle de børn og unge, der spiller esport i foreningen. Det har vist sig, at computerspillet har en betydning for foreningsgamernes meningskonstruktioner. I kapitel 6 og 7 præsenteres i forlængelser heraf de 'dedikerede' foreningsgamere, som primært spiller Counter Strike og de 'motiverede' foreningsgamere, som bl.a. spiller Fortnite og andre computerspil. Alle foreningsgamerne giver udtryk for, at fællesskabet har afgørende betydning for deres deltagelse i idrætsforeningerne. Denne pointe uddybes i kapitel 8. Esport og sundhed tages op i kapitel 9. I kapitel 10 udfoldes en tredje gruppe af foreningsgamere, de 'udfordrede'. Esport har hidtil primært været en fritidsaktivitet, som har været dyrket af drenge. Det udfordrer de piger, som gerne vil dyrke esport i idrætsforeningerne. Kapitel 11 tager et mere overordnet spørgsmål op, om esport er en sport, og om esport i idrætsforeningerne er et alternativ til soveværelseskulturen og til den professionelle esport. Rapporten afsluttes med kapitel 12, der indeholder en kort opsummering af de vigtigste pointer samt en konklusion på undersøgelsens resultater.

KAPITEL 3

FORSKNINGSPROJEKTETS FORANKRING I BARNDOMSFORSKNINGEN

Forskningsprojektet er forankret i barndomsforskningen (Warming 2011; Sommer 2010).

Barndomsforskningen betragter børn og unge som aktører, der handler og fortolker deres omgivelser. Som barndomsforsker er det vigtigt at formidle børn og unges perspektiver på de forskellige kontekster, de bevæger sig i, herunder hvordan de oplever mødet med esporten i idrætsforeningen, mulige regler, krav, normer, udfordringer og muligheder etc.

Børneperspektivet er et voksenperspektiv, der forsøger at tilnærme sig børns erfaringer med og forestillinger om den verden, de lever i (Sommer 2010). Det er en analytisk konstruktion, der fremkommer, når forskeren med sine teorier og metoder systematiserer den viden, børn italesætter gennem sprog og krop (Gulløv & Højlund 2003).

Barndomsforskningen er optaget af at give børn og unge en demokratisk 'stemme' i forskningen - sådan som FN's Børnekonvention af 1989 foreskriver, og som Danmark i 1991 med *Bekendtgørelse af FN-Konvention af 20. november 1989 om Børns rettigheder* vedkender sig at efterleve. Som der står i artikel 12, så har børn ret til ... *at udforme sine synspunkter ... og frit at udtrykke* sig om alle forhold, der er vigtige for dem, samt at det er vigtigt, at børns ... *synspunkter skal tillægges passende vægt i overensstemmelse med dets alder og modenhed*. Børn bør anerkendes som selvstændige og særegne individer uafhængig af alder. Forskeren forsøger at repræsentere børn og unge på måder, som synes at være meningsfuld og værdifuld – også for dem.

Barndomsforskningen er videnskabsteoretisk forankret i hermeneutikken og socialkonstruktivismen. Forankringen i hermeneutikken betyder, at projektet akkumulerer en indlevet og fortolket viden. I første omgang er det viden, som formidles af de børn og unge, der har deltaget i undersøgelsen, og i anden omgang af forskeren/forskerne, der har været tilknyttet undersøgelsen. Det socialkonstruktivistiske udgangspunkt betyder, at sociale strukturer gøres til et væsentligt tema for den viden, der produceres. Når børnene og de unge deler ud af deres subjektive erfaringer i interviewene, skal der ifølge socialkonstruktivismen være en opmærksomhed på, hvordan konstruktionen af sociale fænomener bliver udfoldet - både i den konkrete interviewsituation og i analysefasen (Järvinen 2005; Kristiansen 2017). Med 'børneperspektivet' skal forskeren ikke kun reflektere over sin egen rolle i interviewsituationen, men også

efterfølgende, når det empiriske materiale analyseres. Konkret vil de sociale konstruktioner blive reflekteret ind i den del af analysen, hvor der i henhold til projektbeskrivelsen (Brus & Plum 2018) fremlægges forskellige dilemmaer, der bør tages højde for i arbejdet med esporten fremover. Det vil sige i forbindelse med diskussionen af køn i esporten samt esportens sportificeringsproces.

KAPITEL 4

METODOLOGI

Undersøgelsen har indhentet sin empiriske data ved hjælp af interviewmetoden (Järvinen 2005). Et barndomsforskningsinterview er en måde at skabe social interaktion og samskabelse på (Warming et.al. 2017). Børneinterviews er et særligt 'opmærksomhedsrum', hvor børn og unge får mulighed for at fortælle om, hvordan de erfarer og handler i verden. Interviewene er gennemført som semi-strukturerede interviews (se bilag 2). Det er en interviewform, hvor interaktionen mellem forsker og den interviewede er afgørende for den viden, der genereres (Järvinen 2005). Som forsker har jeg valgt en lyttende, støttende og empatisk tilgang til de interviewede. Det er en tilgang, som er specielt velegnet til børn, og som ud fra mine erfaringer gør samtalen mere flydende og 'naturlig' for mine informanter. Alle interviews er efterfølgende blevet transskriberet i Nvivo af Kolind ud fra et par simple retningslinjer om at markere ændringer i talestrømmen og i toneleje samt at tydeliggøre, når der opstår pauser i samtalen.

Analysen har været formet af Gadammers 'hermeneutiske cirkel' (Kristiansen 2017). Konkret foregår det gennem en meningskondensering af den transskriberede tekst og en efterfølgende kategorisering, analyse og fortolkning, som er 'cirkulær' i den forstand, at analysen gentages mange gange. De første meningskondenseringer er også foretaget i Nvivo, primært af Kolind, men er efterfølgende blevet foldet visuelt ud af mig på en tavle med henblik på at skabe et bedre overblik over meningskondenseringerne. Fokus i en hermeneutisk analyse er mennesket som et fortolkende væsen. Vi fortolker den verden, vi møder, ved at tilskrive den mening. Ud fra et hermeneutisk perspektiv er ethvert subjekt præget af sine fordomme og forståelser. Det skal ikke forstås i negativ forstand. Ethvert subjekt er præget af 'noget', der ligger udenfor egen rækkevide. Det kan være sproget (eks dansk) eller kulturen (eks foreningsidrætten). Det er igennem denne forforståelse, at verden bliver meningsfuld for den enkelte. Kategoriseringerne, der opnås i analysen, er altså en analytisk konstruktion. Det har både sine styrker og sine udfordringer. Styrken er, at et komplekst empirisk materiale kommer til at fremstå fortættet og klarere. Udfordringen er, at kategorierne ofte fremstår 'fastlåste'. De passer sjældent til det enkelte menneske, man forsøger at beskrive (se eksempelvis mine kommentarer til Taylors (2012) spillertyper i afsnit 5.2).

I projektansøgningen lægges der op til at gennemføre 20 individuelle forskningsinterviews fordelt på de 14 landsdelsforeninger, som DGI repræsenterer. Både den forholdsvis korte bevillingsperiode

samt den stramme plan for opstart af projektet og gennemførelsen af interviewene i april, maj og juni 2019 har været medvirkende til, at det oprindelige mål for 20 individuelle interviews ikke er nået. Som det ses af nedenstående 'oversigt over interviews', er der afviklet 18 interviews, heraf to gruppeinterviews. I alt har 23 børn og unge bidraget til undersøgelsen.

Alle 18 interviews er gennemført af den ansvarlige forsker, Anne Brus. Der er seksten individuelle semistrukturerede interviews, et semistruktureret gruppeinterview med to deltagere (brødre) og et semistruktureret interview med fem deltagere (veninder). De to gruppeinterviews (Halkier 2008) er kommet i stand efter deltagernes ønske og er blevet imødekommet for at skabe større tryghed omkring interviewsituationen. Af hensyn til projektets pålidelighed er der anvendt samme semistrukturerede interviewguide til begge former for interviews.

	Drenge	Piger	Samlet
Andel: Køn	17	6	23
Andel i %	73,9%	26,1%	100%
Gennemsnitsalder	13,1	11,3	12,7
Gennemsnitstid af interviewene			34:40
Bemærkning	To interviews (17 og 18) er gruppeinterviews		

Oversigt over interviews⁴

Børneperspektivet er styrket ved at give børnene/de unge muligheder for at udarbejde en opgave inden selve interviewet (se bilag 1). Informanterne selv udvælger, hvad der er betydningsfuldt for dem i en esport-kontekst. En sådan opgave kan være med til at understøtte informanternes aktive deltagelse i forskningsprocessen samt fordre en form for 'børne-empowerment' gennem den mulighed, de får for selv at vælge, hvad der er betydningsfuldt for dem (Warming, Kampmann & Rasmussen 2017). Det er desværre kun lykkedes at indsamle billedmateriale fra 12 ud af 21

⁴ En mere uddybende model med information om hvert enkelt interview findes som bilag 3

informanter. En væsentlig problemstilling har været, at det er svært at tage billeder af sig selv, når man spiller eller er i bevægelse. Mange af billederne er spilsituationer, der er taget af træneren. Det betyder, at børneperspektivet erstattes af et voksenperspektiv, omend en video af en kampsituation giver indsigtsfuld viden i børn og unges gestik og interaktion med hinanden – et væsentligt aspekt af det teoretiske fundament, som barndomsforskningen bygger på. På grund af billedmaterialets varierende karakter bliver det ikke analyseret særskilt. Det bliver brugt til at underbygge pointer fra interviewene.

DGI har ønsket, at alle aldre op til atten år har skullet have mulighed for at deltage. Derudover har DGI har bedt om at få alle landsdele involveret i undersøgelsen. Martin Fritzen, DGI, har været behjælpelig med at udarbejde en liste over potentielle idrætsforeninger, ca tre foreninger for hver landsdel. Interessen og overskuddet fra idrætsforeningerne til at deltage har været forskellig. I alt har 8 af de 14 landsdele: DGI Storstrømmen, DGI Fyn, DGI Sønderjylland, DGI Sydvest, DGI Sydøst, DGI Midtjylland, DGI Østjylland og DGI Vestjylland. Den lokale idrætsforening har udpeget en tovholder, som har sørget for at udvælge informanterne, forældretilladelse etc. (se bilag 4, 5 og 6).

DGI's krav til undersøgelsen har haft indflydelse på de konklusioner, der kan drages af det empiriske materiale. Et konkret eksempel på - at DGI's krav til projektdesignet har haft indflydelse på konklusionerne i rapporten - kan knyttes til målgruppen, som har været forholdsvis bred. Som det ses af bilag 3 er der en variation i alderen på 8 år hos informanterne. En så stor aldersspredning har betydning for den viden, der akkumuleres. Den 9-årige er stadig i gang med at finde ud af, hvad det vil sige at gå i skole og til esport. Den 17-årige er i gang med en ungdomsuddannelse, har spillet kampe og turneringer, er esportstræner, har kæreste etc. Den store aldersspredning i målgruppen har formentlig været medvirkende til, at der er dukket to forskellige typer af 'foreningssgamere' op, de 'dedikerede' og de 'motiverede'. Et andet eksempel kan knyttes til ønsket om, at alle landsdele har skullet deltage. Det har betydet, at der er blevet brugt uforholdsmæssigt meget tid på rejseaktiviteter, som kunne være blevet brugt på andre aktiviteter i forskningsprojektet.

Pointen er, at kvalitativ forskning afdækker sociale mønstre på en anden måde end kvantitativ forskning. Det handler mindre om mængden af idrætsforeninger, der deltager, og mere om at komme tættere på, hvordan individer forstår og tolker den verden, de lever i. Konteksten er væsentlig for, hvad børn og unge konkret oplever og erfarer i idrætsforeningen, og dermed også hvordan de skaber mening. Informanterne i undersøgelsen taler ud fra deres erfaringer med esport i

den lokale idrætsforening. Informanternes udsagn afhænger af, hvor længe idrætsforeningen har haft esport, hvor længe informanterne har gået til esport, kammeraterne og kammeratskaberne, af trænerne baggrund og forståelse af spillet etc. Informanterne i undersøgelsen taler ud fra deres erfaringer med esport i den lokale idrætsforening. Udsagnene afhænger af kammeraterne og kammeratskaberne; af trænerne baggrund og forståelse af spillet. Også strukturelle forhold og de rum og materialer som idrætsforeningen stiller til rådighed betyder noget.

Informanternes udsagn understreges derfor med en tilkendegivelse af informantens alder samt deres køn. Af hensyn til de deltagende børn og unges anonymitet vil den lokale idrætsforenings navn ikke fremgå af citaterne. Med baggrund i barndomssociologiens børneperspektiver vil de følgende kapitler give indblik i esport som en betydningsfuld og meningsgivende del af børns foreningsliv. Der er en del citater (skrevet i *kursiv*) fra interviewene i kapitlerne 6, 7, 8 og 9. Citaterne skal ses som en tolket præsentation af den transskriberede tekst. Samtidig giver citaterne en stemme til de børn og unge, som har deltaget i undersøgelsen. Læseren får også mulighed for at følge med i den hermeneutiske tolkningsproces, som det empiriske materiale har været igennem.

KAPITEL 5

FRA SOVEVÆRELSESGAMERE TIL FORENINGSGAMERE

Et af formålene med forskningsprojektet har været at opstille mulige typer af esportsudøvere i esportsforeningerne, og hvad der kendetegner deres identitetsskabelse og forhold til de sociale fællesskaber i idrætsforeningerne. Det er netop dette formål, som har ført frem til den overordnede kategori, 'foreningsgamere'. Idrætsforeningerne tilbyder en ny måde at organisere og gøre esport på. Det har betydet, at der er opstået en ny type af computerspillere. En foreningsgamer har mange andre identiteter, men vedkommende har det til fælles med andre esportsudøvere i idrætsforeningerne, at han/hun er 'foreningsgamer'. Det gør en forskel for børn og unges erfaringer, at esport foregår i en idrætsforening.

5.1 GAMER – EN STEREOTYP ELLER EN IDENTITET?

Gamer-begrebet er omdiskuteret i forskningen og blandt computerspillere. Et af de spørgsmål - der diskuteres - er, om 'gamer' er knyttet til en bestemt type eller en identitet (Shaw 2011).

Spilforskeren T.L. Taylor (2006; 2012) har i sin forskning beskrevet flere typer af computerspillere: 'Casual gamere', 'power gamere' og 'pro players'. Casual gamere spiller for 'sjov', ofte spontant og afhængig af, hvem gamerne er sammen med. De er den store masse af mainstream-spillere, som spiller, når de har tid (Taylor 2006). Power gamers tager computerspillet seriøst. De er nørdede i deres tilgang til computerspillet, går meget op i gear og bruger hele deres fritid på at spille computerspil. Men ifølge Taylor (2006) er power gamers også engagerede, kreative og legende i deres tilgang til computerspillet. Power gamers har senere udviklet sig til den type af gamere, som Taylor (2012) kalder for 'pro players'. Pro players minder om power gamers, men på alle facetter af hverdagslivet lægger de lidt mere energi i computerspillet end power gamerne. Pro players er specifikt knyttet til gruppen af professionelle esportsudøvere.

Problemet er, at der i kølvandet på typificeringen kan opstå stereotyper. Som det kan ses af ovenstående beskrivelse af en power gamer, er det et aspekt, som Taylor (2012) er opmærksom på. Problemstillingen er derfor også knyttet til den metode, der anvendes til at beskrive en gamer. Eksempelvis er stereotypen om gameren som en isoleret og ensom '*couch potato*', eller gameren som 'hvid', af hankøn og primært teenager (Williams, Yee & Caplan 2008) fremkommet, fordi forskerne har anvendt en kvantitativ og dermed en generaliserende målemetode. Når gamer-

begrebet derimod gøres til en del af en persons identiteter og til et spørgsmål om, hvordan og hvorfor en person er gamer, bliver gamer-begrebet mere 'flydende'. Identitet er noget, man 'gør', ikke noget man er (Buckingham 2008). Derfor er gameridentiteten ifølge Shaw (2011) bare en af mange identiteter, som en person tager på sig. Det er netop dette perspektiv på gamer-identiteter, som både soveværelsesgamere og foreningsgamere er rundet af.

5.2 SOVEVÆRELSESKULTUR OG SOVEVÆRELSESGAMERE

De fleste foreningsgamere kommer fra det, der i forskningen betegnes som en 'soveværelseskultur'. Begrebet 'soveværelseskultur' er et symbolsk og materielt funderet begreb. Det søger at indfange esports-kulturen i soveværelset som et fysisk og fleksibelt rum, der både er individuelt-, socialt- og forbrugsorienteret. Soveværelset 'zones' gennem børn og unges foranderlige identiteter og kulturelle interesser (Lincoln 2012). Eksempelvis vil en soveværelsesgamer ofte 'zone' sit soveværelse med en del teknologiske artefakter som eksempelvis computer(ne), skærm(e), musemåtten, hovedtelefonerne og tastaturet (Brus 2014). Det gør soveværelseskulturen til en del af forbrugerismen. Der kommer hele tiden nye spil og spiludviklinger, nye spilkonsoller etc. Det er en forbrugskultur, der giver børn og unge mulighed for konstant at kunne vælge nye identiteter og livsstil.

Begrebet soveværelsesgamer udspringer af soveværelseskulturen. Soveværelsesgamerens foranderlige identitet kan aflæses via en plakat af fodboldspilleren Messi fra den tid, hvor soveværelsesgameren har spillet fodbold (Brus 2014). Plakatten med Messi hænger stadig på væggen. Selvom soveværelsesgameren ikke spiller fodbold mere, kan vedkommende stadig godt være 'fan' af Messi. Musemåtten med det danske esportteam Astralis og de teknologiske artefakter markerer den nye fritidsinteresse esport (Brus 2014).

Soveværelsesgamerne har været underlagt deres egne, deres medspilleres og deres forældres rammer og regler for, hvad og hvornår der må spilles. Soveværelsesgamernes træning har været præget af tilfældigheder og styret af deres idolars YouTube-videoer eller via Twitch-streaminger. De har tidligere lært nye detaljer i deres spil ved at imitere deres idolars spillestil på YouTube eller Twitch. De fleste foreningsgamere har altså været vant til at organisere deres træning selv, vælge deres roller i computerspillet, og hvem de vil spille på hold sammen med. De har i høj grad været selvorganiserende med deres esport, spillet når der har været mulighed for det, ofte fra når de kommer hjem fra skole og til de går i seng om aftenen.

Esport som soveværelseskultur er i den forstand et godt eksempel på en børne- og ungdomsaktivitet, der er opstået i kølvandet på en overordnet samfundsudvikling, hvor individualisering og den enkeltes ansvar for eget liv har været i højsædet. Individualiseringen har ikke opløst børn og unges kulturelle fællesskaber, men fællesskaberne tager i højere grad afsæt i den enkeltes behov og egne interesser (Ziehe & Stubenrauch 1989) – et aspekt som er blevet gjort mulig på grund af esportens forankring i de teknologiske artefakter og digitale muligheder, der gør det muligt at interagere med hinanden online.

5.3 FORENINGSKULTUR OG FORENINGSGAMER

Foreningskulturen er en bredt anerkendt kultur i samfundet og understøttes også af forskningen (Østerlund 2013; 2014). Det antages, at foreningsidrætten kan tilskrives en række sociale kvaliteter som eksempelvis dannelse af sociale fællesskaber, socialt samvær og samfundsmæssig integration.

Når jeg derfor har valgt at beskrive esportsudøverne i idrætsforeningerne som foreningssgamere, er det – som beskrevet i afsnit 5.1 - for at gøre op med gamer'-begrebet som stereotyp, og som noget man 'er'. Foreningssgamer er bare en af en række identiteter, som børn og unge identificerer sig med. Foreningssgamer indikerer, at der spilles computerspil, og at foreningskulturen gør en forskel for de mange børn og unge, som dyrker esport. Samtidig vil jeg understrege, at alle i esportsforeningerne er 'foreningssgamere' – også dem, der hidtil har været udelukket fra at være gamere. Med begrebet 'foreningssgamer' bliver vægten lagt på den kontekst, hvor der spilles computerspil, snarere end selve computerspillet.

Selvom computerspillet tilskrives mindre betydning for foreningssgamerne, har der vist sig, at computerspillet som artefakt har betydning, for de erfaringer som foreningssgameren gør sig, når det spilles esport i idrætsforeningerne. Jeg har derfor valgt at inddele foreningssgamerne i to underkategorier, de 'dedikerede' og de 'motiverede'. I de næste to kapitler viser, hvad der karakteriserer de grupper af foreningssgamere.

KAPITEL 6

DE 'DEDIKEREDE' FORENINGSGAMERE

De 'dedikerede' foreningsspillere spiller primært Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) i idrætsforeningen. CS:GO er et computerspil, der er relativt let at lære, men kompliceret at mestre. Computerspillet egner sig til at blive spillet på store arenaer, er publikumsvenligt, da reglerne kan læres forholdsvis hurtigt (Scholz 2019). CS:GO som esport har derfor haft succes både som en del af soveværelseskulturen og som professionel esport (Scholz 2019). CS:GO betegnes som et multi-player first-person shooter computerspil. Computerspillet spilles af to hold med fem spillere på hvert hold. Inden en runde starter, køber hvert hold de våben og det udstyr, de har planlagt, de vil bruge til runden. Det er en taktisk manøvre, da der er et begrænset beløb at købe for. Alle spillere bevæger sig i et landskab (kaldet 'map') af forskellige bygninger med henblik på at skyde sin modstander. Det ene hold planter en bombe et sted på mappen, og så er det andet holds opgave at destruere bomben. Et hold har vundet, når alle modstandere er dræbt, eller når bomben detonerer eller bliver desarmeret. CS:GO har været på markedet siden 2012, men serien af Counter Strike-spil går helt tilbage til slut 90'erne. Danmark har længe markeret sig i den professionelle esportsverden bl.a. med CS:GO-holdet, Astralis. Astralis optræder på store nationale og internationale indendørsscener, hvor de spiller for fulde huse. Holdet er det mest vindende CS:GO hold nogensinde. DR viser mange af de store kampe på fjernsynet.

6.1 'ZONE'

Ifølge foreningsspillerne er CS:GO et computerspil, som udfordrer, den der spiller det. En 13-årig beskriver CS:GO som ... *et spændende spil. Der sker hele tiden noget, man kan ikke holde pause.* Spillet kræver både taktisk snilde og en god teknik, og spilleren skal være nærværende og koncentreret. Disse krav til spilleren fører i yderste konsekvens til det, som professionelle computerspillere benævner 'zone' (Taylor 2012). Taylors zone-begreb er i modsætning til soveværelseskulturens zoning kognitivt orienteret. 'Zone' beskriver, hvordan spil og krop skaber en oplevelse af at være en 'enhed'. Via spillets gameplay opleves teknologien som en forlængelse af spillerens egen krop. De professionelle spillere - som Taylor (2012) har fulgt igennem en årrække - oplever øjeblikke af kropslig samhørighed med computerspillet.

Det kan diskuteres om drengen - der er citeret ovenfor - oplever at være i denne 'zone', som de professionelle esports spillere beskriver. Alligevel synes CS:GO-spillerne at have en opmærksomhed på 'zone'-fænomenet. Som en 12-årig dreng giver udtryk for skal en dygtig spiller have fornemmelse for spillets *aim, movement og game sense*. *Aim er det med at kunne ramme. Movement, det er hvordan man bevæger sig... game sense – det er altså sense for gamet... at man kan sådan forudsige, hvad folk de vil gøre*. Den fornemmelse for spillets aim, movement og game sense, som drengen giver udtryk for, kan på sigt udvikle sig til 'zone'. *CS:GO er et færdighedsspil. Det handler ikke så meget om held*, som en af informanterne giver udtryk for. Spillets gameplay kræver, at esportsudøveren udvikler taktile, kinæstetiske og taktiske færdigheder, så kroppen reagerer intuitivt på de udfordringer, spillet kræver af esportsudøveren.

Den kropslighed - som zone-fænomenet beskriver - kan aflæses på de billeder, der er blevet taget af CS:GO-spillerne. På billedet nedenfor ses nogle CS:GO-spillere til træning i den lokale idrætsforening. Selvom det 'kun' er en almindelig træningsdag, er der en fortættet stemning af koncentration i træningslokalet. Der er også en masse støj fra andre esportsudøvere. Stolene skramler, man kan høre en intensiv trykken på tastaturerne. Man kan observere, hvordan drengenes kroppe er rettet imod computerudstyret. Blikkene har fokus på skærmen, men de har ingen problemer med at styre deres keyboards og deres mus samtidig. Via høretelefonerne og mikrofonen har spillerne både kontakt til hinanden og til computerspillet. Formentlig kender de fleste af drengene på billedet, hvad teknologien kræver af 'input' og output'. De har lært de såkaldte 'maps' eller baner uden ad. De ved hvilke knapper, de skal trykke på, de kender musens bevægelser på skærmen og behøver ikke at kigge på hånden for at få den til at bevæge sig på den rigtige måde.



Oplevelse af 'zoning'

Men for at blive en dygtig spiller, skal kroppen reagere intuitivt. Hos den forreste dreng i billedet kan man se, hvordan kroppen har en vis form for spændthed - en spændthed, som kan minde om den forspænding i kroppen, som en veludført smash i volleyball skal have. Hvis en smash skal lykkes, kræver det en intuitiv og kropslig forankret fornemmelse for, hvordan kroppen skal placere sig i forhold til bold, net, med- og modspillere. Gennem mange måneder og års træning lærer kroppen de forskellige in- og outputs til computerspillet at kende, men den intuitive fornemmelse for spillet – kroppens reaktionsevne og evne til at udføre de 'rigtige' bevægelser på det 'rigtige' tidspunkt, er kompliceret. Eller 'zonet' som Taylor (2012) beskriver fænomenet.

6.2 ROLLERNE

De 'dedikerede' er meget optaget af de roller, de skal udfylde i computerspillet – dvs. Fragger, Sniper, Lurker, supporter, AWP'er, Ingame-leader og Coachen (oftest træneren). Nogle af rollerne synes mere eftertragtede end andre. Det er eksempelvis sejt at spille sniper og ikke særlig eftertragtet at spille fragger. En fragger skal være god til at koncentrere sig og have en hurtig reaktionsevne, men rollen som fragger er primært knyttet til opstarten af spillet. Det kan være en af årsagerne til, at fragger-rollen er mindre eftertragtet. Sniper-rollen er de fleste af de 'dedikerede' glade for at spille. En sniper skal være god til at ramme, skal tage duellerne, og man skal have blik for, hvordan man orienterer sig i spillet. Sniperen skal også være tålmodig og aggressiv.

Specielt rollen som ingame el team leader, som lederen i spillet også kaldes - er udfordrende - både på det individuelle plan og som en del af holdet. På den ene side giver rollen social status og kræver strategiske evner. Rollen kræver overblik, at man tager ansvar og er i stand til at holde hovedet koldt. *Jeg er blevet bedre til at kommunikere med mine venner. Så nu er jeg blevet ingame leader,* som en dreng på 13 år peger på. En anden foreningsgamer giver udtryk for, hvor vigtigt det er at tænke strategisk: *Det gælder bare om at overraske modstanderen så meget.* På den anden side er der også et ekstra pres på ingame lederen. Internt på holdet kan man risikere at få taget rollen som leder fra sig. Man kan blive upopulær, hvis holdet taber. Det giver også problemer, hvis team-leaderne træffer en forkert beslutning. Nogle gange er beslutningerne... *ikke altid gennemtænkt* *For eksempel at løbe ud på lang distance med et kort våben ... Det er ikke det klogeste valg, han tager.* Her ses den 'upopulære' leder fra en medspillers perspektiv. Der skal træffes beslutninger i løbet af millisekunder. Det kræver en *god* hjerne, som det udtrykkes, *som kan tænke klart*, men det kan være svært i pressede situationer at træffe den rigtige beslutning for holdet.

Det er derfor heller ikke overraskende, at flere giver udtryk for, at de har prøvet at være teamledere, men er stoppet. Dobbeltrollen som både team leader og sniper kan være svær at udfylde på samme tid. *Jamen, det kan godt være hårdt nogle gange og skulle stå og fortælle dem, hvor de skal gå hen og så på samme tid stå og være sniper.... Det var sådan, jeg skal sigte og holde fuldstændig øje, og være fokuseret... virkelig fokuseret... Så det var lidt svært.* De oplever, at presset er for stort.

6.3 FRA AT SPILLE DERHJEMME TIL AT SPILLE I IDRÆTSFORENING

CS:GO har længe været en del af soveværelseskulturens computerspil. De 'dedikerede' har derfor store forventninger til den nye aktivitet i idrætsforeningerne: *Den første gang jeg var her. Det er det fedeste der nogensinde er sket. Fordi vi kom ind, og vi så hvordan det hele bare var sat op. Der var nye borde, og internetkabler, der hang i loftet. Det var mega fedt og se. Man kunne mærke det var noget helt specielt.* Forventningerne til esporten i idrætsforeningerne er så stor, at åbningsdagen opleves som noget helt en helt speciel begivenhed i drengens liv.

De 'dedikerede' har allerede en esportsidentitet, når de starter i idrætsforeningen. De har imidlertid haft et ønske om at blive bedre udøvere, mere konkurrenceorienterede og at være en del af analoge fællesskaber: *Fordi jeg ville gerne noget mere med spillet. Før der sad jeg jo bare og spillede derhjemme for at blive bedre og hygge mig.* Drengene møder altså op med en esportsidentitet, men de forventer andet end en 'hyggekultur', når de spiller CS:GO i esportsforeningen. De har ambitioner om at blive bedre CS:GO-spillere: *Man bliver bedre til noget, som man ikke bare kan lære hjemmefra.*

Det er nyt for de 'dedikerede' at skulle indordne sig under idrætsforeningens rammer og regler. De er ikke altid enige i teamlederens dispositioner og beslutninger. En 13-årig dreng giver udtryk for at ... *altså jeg kan godt lide ham som kammerat, men ikke som teamleder. Hvis man ikke kan lide sin leder har man problemer... Ja nogle af de ting han gør ... han kortlægger hvad vi skal gøre ... det er (pause) Ja nu siger jeg hjernedødt ...* Det kan virke frustrerende at skulle indordne sig teamlederens måde at sætte holdet på. Drengen er utilfreds med trænerens beslutning om at gøre en af hans kammerat til temaleder. Kammeraten træffer forkerte beslutninger under pres.

Når det er sagt, så beskriver de fleste 'dedikerede' træneren som en rollemodel – en person, der gør en forskel. Tager personlige snakke med sine spillere, når han kan mærke, at de er presset: *Han holder hånden over mig især... da jeg spillede virkelig dårligt, troede han på mig.* Træneren er for

det meste selv en erfaren og kompetent spiller, og som har en opmærksomhed på sine spilleres mentale tilstand.

De 'dedikerede' har bevæget sig fra at være *gamere, der spiller meget og går rigtig meget op i det* til at være en del af et analogt fællesskab i idrætsforeningerne. Som en af de 'dedikerede' foreningsgamere udtrykker det ... *For mig er det at gå på et hold. Og være sammen med mit hold...* De har udviklet deres soveværelsesgamer-identitet til en foreningsgameridentitet, hvor holdet kommer i første række. En anden siger: *Træningen gør os bedre, og vi spiller turneringer sammen. Vi spiller bedre sammen.*

6.4 ESPORT – ET ALTERNATIV TIL FODBOLD

Flere af 'dedikerede' giver udtryk for, at de har dårlige erfaringer med fodbold. På den ene side kan de godt lide at konkurrere, på den anden side har de oplevet en del ydmygelser som fodboldspillere. En udtaler: *Der har jeg ikke lige været den bedste til at spille fodbold. Så det er sådan, øhm. Dem der er gode til det, hvis jeg nu laver en fejl, så bliver de ret sure...* (dreng 13 år). En anden giver udtryk for, at han ikke følte sig tilpas på fodboldbanen og på fodboldholdet: ... *Jeg er meget lille og spillede keeper, når jeg lavede fejl, så var de meget efter mig... det var sgu ikke godt.* De er glade for at slippe væk fra en stigmatiserende og konkurrencepræget fodboldkultur, hvor de ikke har følt sig anerkendt. Idræt handler også om social status, om at mestre en disciplin og om konkurrence. De 'dedikerede' har haft svært ved at begå sig i fodboldkulturens hierarkier, men har forventninger om, at de bedre kan tilkæmpe sig en central plads i esportsfællesskabet. Med esporten har de fundet en idrætsaktivitet, hvor de oplever at blive forstået og respekteret som sportsudøvere.

6.5 ESPORT – EN SERIØS SPORT

De 'dedikerede' tager esporten seriøs ... *Esport det har været det jeg hele tiden har villet... det er nærmest mit liv.* CS:GO kræver en del selvtræning, hvis man vil blive en bedre spiller: *Jeg bruger så mange timer på det, derhjemme også.* Esporten kræver disciplin og fokus. Flere nævner, at de er blevet mere målrettede med deres liv: *Jeg træner meget. Jeg træner ca 2 timer hver dag, på at blive bedre til at spille... Jeg går rigtig meget op i min sport, fordi jeg vil rigtig gerne have noget ud af det i fremtiden, generelt. Jeg vil gerne op på det professionelle niveau.* Esporten rummer en potentiel fremtidsmulighed for den 13-årige. Det er med til, at han lægger en masse energi i spillet, både alene og sammen med andre. En stereotyp træning som at bevæge sin 'mus' i en halv time for

at få *hjernen til at reagere lidt hurtigere* fulgt op at yderligere en halv times træning i *venstre højrehåndskoordinerings* kræver et engagement ud over det sædvanlige.

6.6 OPSAMLING

De 'dedikerede' foreningsgamere har allerede en del erfaring med at spille CS:GO derhjemme, inden de starter til esport i idrætsforeningen. De har været soveværelsesgamere, men deres identitet har ændret sig til en dedikeret foreningsgamer-identitet. De 'dedikerede' foreningsgamere har savnet et 'analogt' fællesskab. De oplever, at esportsforeningen tilbyder dem, alt det de har savnet: Fælles træning, holdidentitet, fællesskab, samvær, kampe, 'sunde' vaner (diskuteres særskilt i afsnit 11.1) og nye udfordringer. Deres dedikation til CS:GO som computerspil er udtalt. På den ene side er dedikationen blevet styrket af det analoge fællesskab, som esportsforeningerne tilbyder dem. Det er vigtigt at mødes fysisk med de andre på holdet. Samtidig åbner foreningslivet op for, at de kan udvikle deres spil på andre måder end den lidt tilfældige internetbaserede træning, de har tidligere har gjort brug af. På den anden side set udfordres de 'dedikerede' foreningsgamere af trænerens 'myndighed' til at bestemme, hvilke roller de skal spille på deres CS:GO-hold. Som 'soveværelsesgamere' har de været vant til mere 'frihed' omkring valg af roller. Nu skal de 'indordne' sig under træneren og den nye foreningskultur, som er mere voksenstyret. De 'dedikerede' foreningsgamere har allerede opnået en spilkompetence i CS:GO derhjemme, mestrer computerspillet på bestemte måder. Det kan være svært at ændre på de spillevaner, der er oparbejdet under soveværelseskulturen.

KAPITEL 7

DE 'MOTIVEREDE' FORENINGSGAMERE

De 'motiverede' foreningsgamere består af alle Fortnite-spillerne og 'pigegruppen'. Pigegruppen har ikke fokus på et bestemt spil. De nævner Sims, Fortnite og League of Legends. Både Fortnite-spillerne og pigegruppen er begejstrede for at gå til esport i idrætsforeningerne, men de har vidt forskellige erfaringer med at spille computerspil. Fortnite-spillerne har spillet computerspil derhjemme, mens pigegruppen ikke medbringer de store erfaringer med computerspil, når de starter til esport. Fortnite-spillerne søger ned i idrætsforeningerne for at være en del af et analogt fællesskab omkring Fortnite og være sammen med deres venner – 'nye' som 'gamle'. Ligesom Fortnite-spillerne er pigegruppens primære motivation for at komme i sportsforeningen, holdfællesskabet. Pigerne er samtidig optaget af at lære en hel ny fritidsaktivitet at kende.

7.1 FORTNITESPILLERNE

Fortnite er et forholdsvis nyt computerspil. Første udgave af computerspillet blev udgivet i 2017. Det er primært Battle Royal, der spilles i idrætsforeningerne. Fortnite synes at tiltrække de yngre børn i idrætsforeningerne. De interviewede Fortnite-spillere er yngre end CS:GO-spillerne, bortset fra to fysisk og psykisk handicappede, der er lidt ældre end de øvrige Fortnite-spillere. Pointen er, at alderen tilsyneladende har indflydelse på Fortnite-spillernes meningskonstruktioner. De har stadig en legende tilgang til computerspillet. De griner, når de fortæller om Fortnite, gentager ord som 'sjovt' mange gange i løbet af interviewene (se i øvrigt kapitel 4, hvor der reflekteres over aldersspredningen blandt informanterne).

Flere af Fortnite-spillerne kan godt lide, at computerspillet udfordrer dem. Det er konkurrencen og intensiteten, når der spilles kamp, og det er de ugentlige opdateringer: ... *man bliver ved og ved med at prøve at se om man vinder. Og man vil vinde igen, og så vil man vinde igen.* Han fortsætter: *Og der bliver ved og ved med at komme nye ting, der gør at man aldrig stopper med det ... f.eks. i CS:GO kommer der aldrig nogle nye ting. Det er bare det samme hele tiden.* Fortnite er altså et konkurrencespil, hvor man motiveres af muligheden for at vinde og har forventninger til det 'nye' ubekendte.

Det vigtigste for Fortnite-spillerne er dog fællesskabet i idrætsforeningerne. De 'motiverede' foreningsgamere kommer i idrætsforeningen for at spille og være sammen med vennerne. *Det*

betyder meget for mig at komme hernede, som en 11-årig udtrykker det. *Jeg er jo selv gamer, og så er jeg sammen med andre gamere.* Den 11-åriges foreningsgamer-identitet styrkes, når han er sammen med dem i esportsforeningen. Den 11-årige fortsætter: *Det er lidt mærkeligt* (begynder at grine) *at gå hen til sin mor og sige 'hey skal vi spille'?* (imiterer sin mor, der siger) *'Jeg kan ikke finde ud af det'. Nå okay'... så spiller jeg da bare selv'.* Fortnite er ifølge drengen et computerspil for ham og hans jævnaldrene, og det er ikke et spil, der spilles på tværs af generationer.



Fortnite spilles primært af de yngre drenge i esportsforeningerne

Fortnite i idrætsforeningen opleves som et vigtigt alternativ til computerspillet i hjemmet. Det gør en forskel at være i den analoge verden sammen med sine kammerater, når man spiller: *Det er jo fedt at møde dem* (man snakker med) *i virkeligheden*, udtrykker en. En anden siger: *Det er sådant et sted, jeg kan hygge med mine venner...* Ikke kun online, som man gør derhjemme. I idrætsforeningen kan man *snakke med folk... og være sammen med sine gamer-venner*. En tredje understreger alternativet til soveværelseskulturen ved at sige: *... det er sjovere at komme herover, end det er at være hjemme. For derhjemme har du ikke så meget at lave. Der har du kun ...* *Egentlig bare at spille med dig selv, og snakke med dem... det er meget sjovere at snakke i 'virkeligheden'* (dvs nede i idrætsforeningen) *over spillene*. En 14-årig har et fysisk handicap, som gør ham afhængig af andre. Det er svært at komme væk hjemmefra. For ham er det vigtigt, *at jeg*

ikke bare sidder derhjemme. Jeg kan godt lide at komme ud og snakke med andre. Han kommer i idrætsforeningen ... i stedet for at sidde derhjemme alene.

Flere nævner desuden, at idrætsforeningen har bedre gear at spille med og bedre internetforhold, end de har derhjemme. En dreng på 9 år beretter, hvor store problemer han har med at spille derhjemme, fordi hans internetforbindelse er ustabil. Det betyder, at han bliver dræbt i spillet, og det gør ham *en lille smule sur*. Men nede i idrætsforeningen oplever han ikke, at der er de samme problemer med internettet. En anden nævner sin mus, som ikke fungerer optimalt: *Jeg har nogle gange problemer med min mus derhjemme. Den holder op med at virke... og så lidt efter virker den igen...*

7.2 PIGEGRUPPEN

Pigegruppen har ønsket at blive interviewet sammen. De er startet sammen til esport og går på samme hold i idrætsforeningen. De kender hinanden fra skolen, hvor de går i klasse sammen, og de er med deres egne udtryk 'veninder' – også udenfor esports-settingen.

Pigegruppen spiller flere forskellige spil. Gruppen nævner Sims, Fortnite og League of Legends. I modsætning til de 'dedikerede' eller de 'motiverede' Fortnite-spillere er der ikke et bestemt spil, de samler sig omkring. En kan bedst lide League of Legends (LoL), en anden henviser til Fortnite og en tredje til Sims. Specielt Fortnite og LoL har været svært at lære: *Det kræver, at man skal være enormt hurtig med fingrene ... Sims er meget nemmere at lære. Man prøver nogle andre spil, man aldrig har prøvet før...*

For pigerne er det meget bedre at komme i en idrætsforening end at *sidde ved computeren alene... Altså jeg vil meget hellere være her, i stedet for at være derhjemme med høretelefoner på, helt alene oppe på værelset...* En af pigerne giver udtryk for, at hendes kammerater er for langt væk fra hende, når hun sidder derhjemme. Hun oplever altså ikke den samme tæthed med sine veninder, når hun sidder derhjemme. I idrætsforeningen *er det hyggeligere for her er vi tættere på hinanden*. Det er en interessant pointe, som formentlig er knyttet til eksempelvis spillet Sims. Selvom pigerne derhjemme kan snakke med hinanden via høretelefoner, så kan de ikke se, hvad hinanden laver i selve spillet. Så snakken omkring spillet bliver anderledes: *Ej jeg ville ønske jeg kunne se det her for det lyder spændende*. I foreningen er det anderledes: *Hvis man vil vise et eller andet, så kan jeg bare vende mig om og vise det*.



Hvis jeg vil vise noget, så kan jeg bare vende mig om

Der er enighed i gruppen om, at esports er en betydningsfuld del af deres hverdagsliv: *Det betyder meget, fordi så er man mere sammen med sine venner*. Ligesom de 'motiverede' Fortnite-spillere kommer de 'motiverede' piger til esports i idrætsforeningen for at være sammen med deres venner på esports holdet.

7.3 OPSAMLING

De 'motiverede' foreningsgamere er yngre end de 'dedikerede' foreningsgamere. Gruppen er delt op i dem, der går til Fortnite og så 'pigegruppen'. For de 'motiverede' foreningsgamere er det primært det fysiske samvær og fællesskaberne, som er afgørende for deres identitetsskabelse i idrætsforeningerne. Fortnite-spillerne er ligesom de 'dedikerede' optaget af selve computerspillet, bare på en anden måde. Fortnite-spillerne glæder sig over, at de kan mødes i esportsforeningerne med deres kammerater. Computerspillet er meningsgivende, fordi det skaber en samhørighed med dem, de spiller med. Fortnite opdateres hver uge, hvilket tydeligvis er en faktor, som motiverer de børn, som spiller computerspillet. Pigegruppen er i gang med at lære at spille computerspil. De er optagede af den nye esportsverden, der har åbnet sig for dem. For pigegruppen er det vigtigt, at de har hinanden at støtte sig til. Selve konkurrencen er mindre væsentlig for pigegruppen end hos de øvrige foreningsgamere. Det vigtigste er, at esportsforeningen giver dem mulighed for at være sammen.

KAPITEL 8

FORENINGSGAMERE - NYE MÅDER AT GØRE ESPORTSFÆLLESSKABER PÅ

Et af formålene med forskningsrapporten (Brus & Plum 2018) har været at skabe en forståelse af børn og unges egne perspektiver på det meningsskabende ved at gå til esport i idrætsforeningerne. For både de 'dedikerede' og de 'motiverede' foreningssgamere er det i høj grad den fysiske tilstedeværelse i esportsforeningerne, som gør en forskel. De har savnet et sted at mødes med andre, der har samme interesse som dem selv. Samtidig handler det også om de fysiske rammer, som esportsforeningerne kan stille til rådighed. Det gør en forskel, at udstyret fungerer, og der hele tiden er en træner, der kan hjælpe, når der opstår 'problemer' med teknikken. Uafhængig af om man er en 'dedikeret' eller en 'motiveret' foreningssgamer, så betyder det noget at høre til og have mulighed for at skabe identitet som en del af livet i et foreningsfællesskab. Det er netop foreningsfællesskabet som dette kapitel omhandler. Hvilke nye handlerum oplever børn og unge, at esporten i foreningsregi skaber?

Alle deltagerne i undersøgelsen giver udtryk for, at fællesskaberne udvider deres handlemuligheder i hverdagslivet. Fællesskaberne er afhængig af de strukturelle rammer, og her er spilaktiviteten med til at gøre oplevelsen og deltagelsen i fællesskaberne forskellig. Inden de deltagende børn og unges perspektiver på fællesskaberne i esportsforeningerne udfoldes, vil næste afsnit give en kort introduktion til, hvordan fællesskaber kan forstås i et forskningsperspektiv. Efterfølgende vil jeg vise, hvordan foreningssgamerne orienterer sig mod de fællesskaber, som muliggøres gennem computerspillet og i idrætsforeningerne.

8.1 BØRNE- OG UNGDOMSFÆLLESSKABER I DET SENMODERNE SAMFUND

Under de senmoderne vilkår udfoldes fællesskaber på nye måder. Ifølge Bruselius-Jensen & Sørensen (2017) har fællesskaber i det senmoderne samfund flere karakteristika. For det første ligner de på overfladen de fællesskaber, som tidligere generationer er vokset op med. Ligesom tidligere, går fællesskaber på tværs af de vigtigste sociale arenaer såsom familien, skolen og foreningslivet. For det andet er fællesskaberne et resultat af et omfattende prioriterings- og vedligeholdelsesarbejde. Selv de betydningsfulde fællesskaber, som opleves som stærke og vedholdende, kan opløses. Fællesskaber er altså ikke noget, man på forhånd kan tage for givet. De digitale medier har forbedret muligheden for at fastholde fællesskaber over længere tid, men de

risikerer samtidig at øge vedligeholdelsesarbejdet på måder, som presser den enkelte. For det tredje er der et øget pres på at danne og opretholde fællesskaber. Denne selvansvarlighed for at være en del af et fællesskab øger risikoen for, at fællesskaberne har en mere flygtig karakter. Det er vigtigere at være en del af et fællesskab end at stå udenfor. Det betyder, at fællesskaberne ikke nødvendigvis holder særlig længe. Det sker, når den enkelte ikke investerer nok ressourcer i fællesskabet til, at det kan opretholdes. For det fjerde giver fællesskaber en tryghed, for den enkelte deltager. Fællesskaberne øger den enkeltes lyst til at præstere bedre, og de skaber ny børne- og ungdomskulturer. Selvom børn og unge kan have dårlige erfaringer med at være en del af et fællesskab, så er fællesskaber et element i deres hverdagsliv, som giver dem tryghed og mening.

8.2 HVILKE INTERESSER, HVILKE ORIENTERINGSFORMER?

Når børn og unge søger fællesskaberne, gør de det ud fra forskellige interesser, og ud fra hvad fællesskaberne kan tilbyde dem som individer. Bruselius-Jensen & Sørensen (2017) har identificeret seks karakteristiske orienteringsformer. Det drejer sig om 1. 'Orientering mod idealer og et bedre samfund', 2. 'Orientering mod arbejde og fremtidsplaner', 3. 'Orientering mod fest og ungdomskultur', 4. 'Orientering mod intimitet og bekræftelse', 5. 'Orientering mod selvudfoldelse og selvinvestering' og 6. 'Orientering mod forpligtelse og kontinuitet'. Jeg anvender Bruselius & Sørensens (2017) orienteringsformer til at markere de ligheder og forskelle i orienteringsformerne, som deltagerne i undersøgelsen har givet udtryk for. I den sammenhæng har computerspillets muligheder og måder at skabe fællesskaber på endnu en gang vist sig at have en betydning for de deltagende børn og unges erfaringer med at gøre esport i idrætsforeningerne.

Orienteringsform et handler om at bruge fællesskaberne til at skabe et bedre samfund. Det er en orienteringsform, som også forekommer i idrætsforeningerne, f.eks. når nogle af idrætsudøverne vælger en trænerkarriere, etablerer en ny idrætsforening eller at gå aktivt ind i en foreningsbestyrelse. Orienteringsform to ses primært i de ældre ungdomsgrupper mellem 20 og 30 år. Det er ifølge Bruselius-Jensen & Sørensen (2017) en konkurrence- og nytteorienteret orienteringsform, der foreskriver, at børn og unge bruger deres fritidsaktivitet strategisk – et aspekt de tilskriver de vilkår, som børn og unge vokser op under i det postmoderne samfund. Den tredje orienteringsform kaldes for 'orientering mod fest og ungdomskultur'. Orienteringsformen skal ifølge Bruselius-Jensen & Sørensens (2017) forståelse forstås konkret. Danmark er kendt for at have en festkultur, hvor der drikkes meget alkohol. Det er imidlertid også en kultur, som ikke er

tilladt ifølge DGI's værdisæt (Fritzen, Kyed, Nielsen, Tranberg & Kjær 2018), og der er intet i foreningssgamernes udsagn som taler for, at regelsættet brydes. Orienteringsform fire er omdrejningspunktet primært de unge selv. De drives af et ønske om at være i et fællesskab, hvor man kan føle sig anderkendt, og hvor man ikke behøver at performe på bestemte måder. Det er en fællesskabsform, som kan sidestilles med de computerspilfællesskaber, som børn og unge søger, når de spiller computerspil derhjemme (Brus 2014), bortset fra at fællesskaberne er ud fra Bruselius-Jensens & Sørensen (2017) er baseret på den analoge tilstedeværelse. Orienteringsform fem handler om 'selvudfoldelse og selvinvestering'. Børn og unge i denne gruppe er optaget af skabe en meningsfuld selvidentitet i deres samvær med andre. Ifølge Bruselius-Jensen & Sørensen (2017) er det en orienteringsform, der ofte er knyttet til et foreningsfællesskab. Den sjette orienteringsform er rettet mod 'forpligtelse og kontinuitet'. Fællesskabsformen er styret af den pligt, som børn og unge oplever, at der også ligger i at være en del af et længere varende fællesskab. Pligten følges med en samtidig oplevelse af kontinuitet, som skaber tryghed. Orienteringen understøttes ofte af de digitale medier.

Bruselius og Sørensen (2017) orienteringsformer er et resultat af en kvalitativ interviewundersøgelse om børn og specielt unges erfaringer og overvejelser om fællesskaber, og den betydning fællesskaberne har for deres hverdagsliv. Selvom undersøgelsen primært har været rettet mod de 15 til 30-årige og dermed en ældre aldersgruppe end dette forskningsprojekts målgruppe, så har jeg fundet de empirisk funderede orienteringsformer anvendelige til at beskrive børn og unges fællesskaber i esportsforeningerne.

8.3 DE 'DEDIKEREDE' FORENINGSGAMERES FÆLLESSKABER

De 'dedikerede' er orienterede indenfor flere af de orienteringsformer, som Bruselius & Sørensen (2017) har beskrevet. Som nævnt i det tidligere afsnit om de 'dedikerede' foreningssgamere spiller de esport i idrætsforeningen, fordi de kan være seriøse med deres fritidsaktivitet. De kan få opfyldt deres ambitioner om at blive bedre foreningssgamere, både på det individuelle plan og som hold. Nogle har ligefrem en drøm om en professionel karriere. De investerer en del af sig selv for at opfylde denne drøm. I den forstand kommer de i idrætsforeningen, fordi det giver dem mulighed for at orientere sig imod 'arbejde og fremtiden', altså orienteringsform to.

Et par af de 'dedikerede' har valgt at uddanne sig som esportstrænere, hvilket i Bruselius & Sørensen forståelse er en orienteringsform, hvor orienteringen mod fællesskaberne er både

idealistisk og udfoldes, fordi børn og unge har ønsker om at gøre samfundet til et bedre sted at leve i. Det er måske denne orienteringsform, som er vanskeligst at overføre til foreningsgamerne. De to 12-årige giver i højere grad udtryk for, at trænervirksomheden har givet dem bedre selvtillid og større selvværd, dvs fællesskabet med de yngre foreningsgamere i foreningen er rettet mod orienteringsform fem.

Selvom digitale fællesskaber i orienteringsform fire ifølge Bruselius-Jensen & Sørensen (2017) primært understøtter analoge fællesskaber, markerer de 'dedikerede' fællesskaber sig ved, at computerspillet i idrætsforeningerne ikke kun fungerer som en understøttende arena for det analoge fællesskab. Det digitale fællesskab smelter sammen med det analoge fællesskab. Hos de dedikerede foreningsgamere omtales den digitale arena og den analoge arena som en samlet enhed. Det kommer til udtryk gennem den måde, de 'dedikerede' foreningsgamere taler om fællesskabet som en bærende kraft, der både motiverer og forpligter dem. En giver udtryk for, at fællesskabet handler om at ... *have et bånd, sådan så man ved, hvad de andre kan tåle. Hvad der er godt for dem* (dreng 13 år). Foreningsfællesskabet omkring esport er anderledes og langt mere meningsfuldt end soveværelseskulturens fællesskaber. Fællesskabsfølelsen er mere end bare at være et hold⁵. *Man skal også behandle hinanden ordentligt*, som den 13-årige udtrykker det. Fællesskabet skaber et forpligtende bånd mellem spillerne. Et fællesskab skal plejes, og det kræver omsorg for hinanden. Det antages at være et venskab ... *for altid. Eller i hvert tilfælde til vi stopper med at se hinanden*. De nye erfaringer med fællesskaberne er så betydningsfulde for den 'dedikerede' foreningsgamer, at det opleves som et livvarigt fællesskab, også selvom han har erfaringer fra tidligere fællesskaber, at venskaber kan opløses.

Det er tydeligt, at de 'dedikerede' foreningsgamer-identitet styrkes af den analoge tilstedeværelse i esportsforeningerne: *Vi har et mega godt fællesskab... f.eks. hvis vi vinder en runde, så kan vi godt give hinanden high-fives...* Også når der præsteres i en kamp: *Det er noget andet. Når man sidder heroppe kan man også få øjenkontakt*. Selv pauserne vidner om et godt fællesskab: *Når vi går udenfor, så går vi hele tiden sammen og snakker sammen, og vi snakker også sammen, selvom vi træner*. Gennem sammensmeltningen af det analoge og digitale fællesskab opnår de 'dedikerede' foreningsgamere en intimitet og anerkendelse sammen med nogle, der har den samme interesse: *Altså man er på det samme hold, og man er fælles om, at synes det er fedt*. Man bakker hinanden

⁵ afsnit 9 viser, hvordan den stærke fællesskabsfølelse kan virke ekskluderende for en af de 'dedikerede' foreningsgamere

op: *Det handler meget om at have kontakt. Vi sidder hele tiden og giver hinanden 'knuckles', når det er vi gør noget godt og snakker med hinanden hele tiden...* Det indikerer, at de 'dedikerede' også betragter esportsen i idrætsforeningen som et fællesskab, hvor de kan opnå intimitet og bekræftelse.

Selvom venskaber kan være stærke, så er der risiko for, at de forsvinder, hvis venskabet ikke plejes. Det gør ifølge Bruselius-Jensen & Sørensen (2017) fællesskaberne følsomme overfor ændringer. Man er selv ansvarlig for at holde fællesskaberne ved lige og prioritere dem i hverdagen. Det kan skabe frustrationer og konflikter - ikke så meget i forhold til normer som Bruselius & Sørensen (2017) har peget på, snarere fordi nogle af de aktive udøvere har forskellige interesser i esportsforeningsfællesskabet – også selvom de spiller på hold sammen. Derudover får nogle spillere andre interesser, andre flytter, starter på efterskole eller en ny ungdomsuddannelse. Uafhængig af årsagen til uroen er det en problemstilling, som skaber frustrationer hos de tilbageværende medlemmer på holdet: *Jamen, vi plejer også at spille sammen i fritiden, men øh, nu bliver der ved med at ske ændringer på holdet, og nu er der en der har brækket armen... Det har taget lysten fra mange af os...* CS:GO er et holdspil med få aktive udøvere, og det gør holdet sårbart overfor ændrede interesser eller pludselig opståede skader.

8.4 DE 'MOTIVEREDE' FORENINGSGAMERES FÆLLESSKABER

For de 'motiverede' foreningsspillere bruges esportsen i idrætsforeningerne til at understøtte et identitetsskabende analogt fællesskab.

Fortnite-spillerne er ligesom 'de dedikerede' foreningsspillere drevet af en fælles interesse for et bestemt spil. Selvom Fortnite-spillerne også kommer for at dygtiggøre sig, har det mindre betydning for Fortnite-spillerne, at de bliver bedre. De kommer primært i idrætsforeningen, fordi de her har mulighed for at være fysisk sammen med nogle, der har den samme interesse som dem. Esport i idrætsforeningen tilbyder et analogt fællesskab, som de har savnet.

Mange giver udtryk for, at de har fået nye venner. De er orienteret mod at spille og mod at være sammen med deres nye og for nogles vedkommende nuværende venner: *Det er bare for at spille med de andre, og for at være sammen.* I den forstand synes Fortnite-spillernes interesse i foreningsfællesskabet at have en mere flygtig karakter end de fællesskaber, som de 'dedikerede' former igennem deres holdaktivitet. Der er forskel på at være orienteret mod en professionel karriere som et par af de 'dedikerede' foreningsspillere giver udtryk for og på at gå til esport for at

have det sjovt, når man ikke har andet at lave, som en af de motiverede Fortnite-spillere udtrykker det. Kammeratskabet er tilsyneladende bare noget, der tages for givet, uden at man skal investere særligt meget i det udover sig selv.

Teknologien fungerer i idrætsforeningen, hvilket er optimalt, når det er selve spillet, der er vigtigst: *Det (Fortnite) er sygt sjovt at spille*. En ni-årig beretter om, hvor 'besværligt' det er for ham at spille derhjemme, fordi internettet ikke virker ordentligt: ... *for computeren 'lagger' sygt meget. Og så står man bare 'stille' ..., og så kan man bare skyde mig, og så ... ryger jeg lidt fremad...*

Med andre ord så kommer Fortnite-spillerne primært i idrætsforeningen, fordi fællesskabet giver dem det, Bruselius-Jensen & Sørensen (2017) kalder for 'intimitet og bekræftelse', men med en klar vægtning af bekræftelse: *Jeg er blevet en hel del bedre!* En anden siger tøvende: ... *Jeg er en af de bedste til at spille, så for det meste er det mig der lærer de andre noget... Sidste gang gav jeg min medspiller hans første 'win', så han blev sindsygt glad*. De kommer i idrætsforeningen, fordi den kan skabe en fælles ramme omkring computerspillet end soveværelseskulturen kan: *Bare i stedet for at sidde derhjemme og ikke være sammen med andre ...* Idrætsforeningen er samtidig et sted, hvor de oplever at blive anerkendt for den, de 'er', og den de gerne vil være dvs en der synes Fortnite er det 'sjoveste' spil. Fortnite i idrætsforeningen er altså i høj grad et identitets- og interessefællesskab.

Pigegruppen kan godt lide det *fællesskab*, som esporten i idrætsforeningen lægger op til. Ligesom Fortnite-spillerne er pigernes fællesskab orienteret mod 'intimitet og bekræftelse'. Orienteringen er dog mere rettet mod intimitet end bekræftelse. De bruger eksempelvis et ord, som ingen af de to andre grupper nævner ... *hyggeligt*. Det betyder noget særligt for pigerne, at idrætsforeningen har skabt en tryk ramme for dem, men i modsætning til Fortnite-spillerne er det ikke så vigtigt at skabe sig en identitet omkring det spil, der spilles. Der synes umiddelbart at være en åbenhed overfor gruppens enkelte medlemmer og deres individuelle ideer og valg af spil. Pigerne oplever desuden, at det analoge fællesskab omkring computerspillerne styrkes, når de er fysisk sammen.

8.5 OPSAMLING

I kapitel 5, 6, 7 og 8 har der været fokus på at skabe en forståelse for børn og unges meningsskabelser, når de dyrker esport i idrætsforeningerne, hvilken betydning esporten har for deres oplevelser af at høre til og skabe identiteter som en del af livet i de nye foreningsfællesskaber

samt hvilke nye handlerum som børn og unge oplever, at esporten i foreningsregi skaber – jævnfør forskningsspørgsmålene i kapitel 1.

Alle foreningsgamerne giver udtryk for, at esporten i idrætsforeningerne er et væsentligt alternativ til soveværelseskulturen. Det er et identitetsskabende rum, hvor foreningsgamerne kan danne nye former for samvær, fælleskaber og venskaber. Det er det, der motiverer dem til at komme i idrætsforeningen uge efter uge.

KAPITEL 9

ESPORT OG SUNDHED

Udover fællesskaber er sundhed en af de tre værdier, som DGIs idegrundlag bygger på (se i øvrigt afsnit 11.3). Esportsforeningerne bestemmer selv, hvordan de vil arbejde med ideerne i praksis. Sundhed er bestemt en af de værdier, som esportsforeningerne har taget til sig. Der er i flere esportsforeningerne opstillet regler for, hvad der må drikkes og spises. En af foreningsgamerne siger det på denne måde: *Du må heller ikke tage cola med, du må kun tage vand med. Og du må ikke tage energidrik, og du må ikke spise usundt.* En anden foreningsgamer inddrager også soveværelseskulturens madkultur: *Derhjemme kan du jo nemt gøre det usundt ved at sige, 'jeg vil gerne have cola, når jeg sidder og spiller, men heroppe, der drikker vi vand, og vi spiser grøntsager.* Ligesom med fællesskaber er det en foreningsværdi, som børn og unge bemærker og forholder sig til.

Ud fra børne- og ungeperspektivet er 'den fysiske' sundhed primært et voksenanliggende. Forældre stiller krav om motion, hvis deres børn gerne vil gå til esport: *Altså jeg kan at få lov til at gå til esport, hvis jeg dyrker motion,* som en af foreningsgamerne giver udtryk for. En anden foreningsgamer taler om, at hans forældres krav om sundhed har betydet, at han har ændret livsstil. Han spiser sundere, bevæger sig mere, laver sine lektier i skolen og går tidligere i seng. *Jeg er også begyndt at tænke på, hvornår jeg går i seng... Det er vigtigt for mig at komme tidligt i seng, så jeg får en god skoledag. Så jeg kan komme hjem og spille* (uden at han skal tænke for meget på lektier). En tredje foreningsgamer giver udtryk for, ... *hvis jeg skal gå til esport så skal jeg gå til en anden sportsgren hvor jeg bevæger mig... Så jeg går til fitness.*

De voksnes fokus på den 'fysiske' sundhed kan kollidere med det børneperspektiv, som har været udgangspunkt for denne undersøgelse. Børn og unge bliver mødt med udsagn om, at deres fritidsinteresse ikke er sund, at esport ikke er en 'rigtig' sport, og at esport skaber dårlige madvaner. Der er altså ligesom med 'esport og køn' (se kapitel 10) noget, der tyder på, at 'esport og sundhed' er præget af bestemte normative forestillinger om, at esport er en fritidsaktivitet, som ikke er særlig værdsat af de voksne. De normative forestillinger er bestemt et perspektiv, der gør indtryk på foreningsgamerne: *Det er sundere at spille fodbold... det siger min mor og far i hvert fald... På en måde gør man ikke så meget andet end bare at kigge på en skærm* (dreng 9 år). Ud fra

børneperspektivet formidler forældrene et snævert perspektiv på esport som en usund fritidsaktivitet.

Det er rigtigt, at der findes naturvidenskabelig forskning, der dokumenterer, at stillesiddende 'arbejde' er usundt for kroppen, specielt hvis det foregår dag ud og dag ind, og over en årrække (Bonke & Greve 2013; Rasmussen et.al 2019). Min pointe er, at den 'fysiske' sundhed får større opmærksomhed end den 'mentale' og den 'sociale' sundhed. Sundhed handler ikke kun om den fysiske sundhed. Det handler også om den mentale sundhed og den sociale sundhed (Ottawa Charteret 1986). Det er vanskeligt at opnå en total oplevelse af sundhed på de tre nævnte områder. Derfor lægger Ottawa Chartret op til, at sundhed ikke er et mål i sig selv, men en positiv ressource i hverdagslivet. Det er en ressource, som både den enkelte og samfundet må tage ansvar for. De fleste esportsforeninger tager tydeligvis deres ansvar på sig. Med foreningernes fokus på sundhed skaber de grundlag for, at foreningsspillerne oparbejder ressourcer til at kunne håndtere nogle af de 'dårlige' vaner, som soveværelseskulturen har fået ry for at skabe. Men foreningsspillernes fællesskaber er også en ressource, som skaber social sundhed. Ud fra børneperspektivet kunne markering af fællesskaber som en social sundhed gøres tydeligere.

Et andet formål med denne undersøgelse har været at skulle klarlægge, hvordan der i foreningsregi kan arbejdes videre med esporten – både ud fra de foregående analyser af børn og unges perspektiver på esporten i idrætsforeningerne, men også ud fra nogle af de dilemmaer, der har tegnet sig i det empiriske materiale. I forlængelse heraf vil det næste kapitel præsentere en tredje kategori af foreningsspillere. Det er de 'udfordrede' foreningsspillere. Denne kategori er knyttet til køn.

KAPITEL 10

DE 'UDFORDREDE' FORENINGSGAMERE

'De udfordrede' foreningssgamere består af de seks deltagende piger i undersøgelsen. En af pigerne tilhører gruppen af 'dedikerede' CS:GO-spillere, resten af de 'udfordrede' er den gruppe af 'motiverede' foreningssgamere, som kaldes for 'pigegruppen'. Når de seks piger hører under de 'udfordrede' foreningssgamere, er det, fordi 'køn' har vist sig at have afgørende betydning for pigernes erfaringer med esport i idrætsforeningen.

De 'udfordrede' foreningssgamere mødes af det, der kan kaldes for en et-kønnet esportskultur. Esportskulturen er præget af, hvordan drenge tænker esport og gør esport på – en kultur som mange af dem har opbygget fra deres tid som soveværelsessgamere. Kulturen er så 'kønnet', at drengene ikke forholder sig til, at deres køn har en betydning for dem selv eller for de udefrakommende, der skal lære kulturen at kende. Den 'et-kønnede' kultur opfattes som en 'selvfølgelighed'. Drengene tænker tilsyneladende ikke over, at de handler på nogle måder, som kan virke ekskluderende for de piger, der skal dyrke esport i idrætsforeningerne. I modsætning hertil konfronteres de seks deltagende piger med deres køn fra det øjeblik, de træder indenfor døren i idrætsforeningerne. Enten komplicerer den et-kønnede esportskultur, pigernes muligheder for at blive optaget i esportsfællesskaberne, eller også udfordres pigernes af normative forestillinger om, at esport er en idrætsaktivitet for drenge.

Pigernes udfordringer med den 'et-kønnede' kultur i esportsforeningerne kan minde om tidligere sociale praksisser fra den professionelle esport (Maric 2011; Taylor 2012) og sporten (Brus 2002; Brus & Trangbæk 2004). Begge idrætsaktiviteter kan tilskrives en ekskluderende et-kønskultur, som gør det svært at opnå anerkendelse inden for den sport man dyrker – bare på grund af ens køn. Inden selve analysen af de 'udfordrede' foreningssgamere foldes ud, vil det næste afsnit derfor give en kort introduktion til de forestillinger om køn, som sporten historisk set har været underlagt, samt begrebet 'hegemonisk maskulinitet' og dets tilknytning til sport og esporten. De to begreber vil blive brugt i analysen af de 'udfordrede' foreningssgamere.

10.1 FORESTILLINGER OM KØN OG 'HEGEMONISK MASKULINITET'

Et-kønskulturen har betydet, at piger er blevet det 'andet køn' i esport. 'Man bliver ikke født som kvinde, man bliver det', som den franske filosof Simone Beauvoir så ofte er blevet citeret for. Både

den professionelle esport og sporten har udviklet sig som en 'et-køns' kultur, uden at det nødvendigvis har været en bevidst handling og strategi fra esportsforeningernes side.

Esportsforeningerne reproducerer tilsyneladende kendte kønnede praksisser fra andre kontekster, her fra soveværelseskulturen (Brus 2014). Drengene har erobret esportsuniverset i idrætsforeninger, uden at deres position har været udfordret af pigerne. De skal ikke tilkæmpe sig en plads i forhold til pigerne, for de er allerede det 'første' køn i esporten. Derfor forholder de sig nærmest undrende og overraskede, når piger træder ind i 'deres' univers.

Køn som analytisk kategori kan defineres på mange måder. En omdiskuteret, men dog anerkendt måde at analysere køn på er at skelne mellem det biologiske køn og det historiske, kulturelle og socialt betingede køn. Den biologisk kønnede krop er ofte blevet blandet sammen med normative budskaber om 'kvindelighed' og 'mandighed', og hvad der forventes af en mand og en kvinde. I den sammenhæng har både Possing (1992) og Rosenbeck (1996) vist, hvordan normerne for køn historisk set har været forbundet med lægevidenskabens forståelser af kvindekroppens anatomi. I slutningen af 1800-tallet er lægevidenskabens blik på kvindens biologiske krop præget af kvindens rolle i samfundet, dvs en krop, der skal føde børn og passe hjemmet: *Den kvindelige figur med de bølgende og svulmende linier, især bryst, Hofte og Underliv, hviler der i reglen et Indtryk af Hvile og Passivitet, og ja endog en vis tilbøjelighed til Ydmyghed og Underkastelse*, som lægen Clod-Hansen beskrev det i sin bog 'Mand og Kvinde' i 1895 (citeret i Thing 1999:86). Mandens krop derimod var ... *mere rank og sluttet, gørende indtryk af større Energi, Aktivitet og Afhængighed* (citeret i Friis Thing 1999:86). Kvindens biologiske krop blev opfattet som 'fysisk svag' og dermed manden underlegen.

Samme perspektiv på køn ses også i den engelske sport, der kommer til Danmark i slutningen af 1800-tallet. Lægen Frantz Howitz fraråder eksempelvis kvinder at dyrke sport, fordi det kan skade kvinders reproduktionsorganer (Brus 2002). I offentligheden blandes lægevidenskabens blik på den kvindelig krop sammen med moralske budskaber om kvinder, der dyrker en fysisk krævende sport. De bliver beskrevet som 'skrutryggede hønisser' og der er mere fokus på 'de gyngende bryster' end på selve sporten, der udføres (Brus 2002). Når kvinder har forsøgt at bryde med de historisk formede forestillinger om, hvad der opfattes som 'kvindeligt' og 'mandigt', har de måttet udfordre normerne for, hvad kvinder kan og må bruge kroppen til. Helt op til 1960'erne forsøger sporten at fastholde et-køns-tankegangen. Med kvinders indtog på arbejdsmarkedet og kvindefrigørelsen i

1960'erne og 1970'erne åbnes der dog op for, at kvinder kan deltage i flere af de sportsaktiviteter, som tidligere har været forbeholdt mændene.

Det er en proces, der vækker modstand i mange sportsgrene. Fodbolden viser sig at være en af de sportsgrene, som er mest sejlivet i fastholdelsen af et-køns-tankegangen. Det kræver en 'stålsat karakter' og en 'stærk' krop at spille fodbold, som kønsforskeren Bonde (2002) beskriver den 'hegemoniske maskulinitetskultur' i sporten. Med kvindefodboldens opståen bliver forestillingerne om 'kvindelighed' og 'mandighed' udfordret. Når kvinder spiller fodbold 'mandiggøres' de og bliver beskrevet som 'amazoner' (Brus 2001). 'Amazoner' er et udtryk, der stammer fra et oldgræsk sagn om en lille gruppe kvinder, som udmærkede sig med krigerisk mod (Graugaard 2001). Sagnet om de 'utæmmelige' og 'vilde' kvinder bliver altså brugt til at udskamme kvinder, der overtræder forestillingen om 'kvindelighed', jævnfør Clod Hansen- og Howitz-citaterne i dette afsnit.

Med optagelsen af kvindefodbolden i Dansk Boldspil Union i 1972 kommer modstanden til udtryk på andre måder. Kvindefodbolden må i mange år og til stadighed kæmpe på både det individuelle og det organisatoriske plan, og lokalt, nationalt og internationalt for at blive anerkendt som en sport for kvinder (Brus 2002; Brus & Trangbæk 2005). Det har handlet om økonomi, træningslokaler, omklædningsrum, hvem der sidder i ledelsen af en klub, hvem der har der sidste ord i bestyrelserne osv. Det er netop denne pointe – at der opstår nye måder at gøre 'kønnet' modstand på – som har visse ligheder med pigernes udfordringer i esportforeninger.

Det er også i den sammenhæng, at begrebet 'hegemonisk maskulinitetskultur' skal forstås. 'Hegemoni' betyder herredømme. 'Maskulinitetskulturen' er et udtryk for sociale praksisser, hvor mænd automatisk er blevet placeret højere i det kønsspecifikke hierarki end kvinder. Den 'hegemoniske maskulinitetskultur' er en magtposition, som er til forhandling, selvom den kan være både sejlivet og vanskelig at bryde. Det er også en kultur, der er afhængig af den historiske og samfundsmæssige kontekst, den skabes i.

Også esporten har været præget af en form for 'hegemonisk maskulinitetskultur', men på en anden måde, som Taylor (2012) kalder for en 'nørdet' maskulinitetskultur. Den 'nørdede' maskulinitet er udsprunget af en stærk interesse for teknologi og computerspil. Samtidig kan den 'nørdede' maskulinitetsidentitet knyttes til et bevidst fravalg af sportskultur og fysisk aktivitet. Hvad angår esportens hegemoniske maskulinitetskultur, peger Taylor (2012) på, at der er behov for en vis forsigtig, når begrebet bruges til at beskrive mænd i esporten. Det er muligt, at pro players har haft

en privilegeret position, men er der behov for at være varsom med at privilegere alle mænd i esporten.

Taylors (2012) pointe er vigtig – ikke mindst fordi at 'hegemonisk maskulinitetskultur' bør anvendes med varsomhed overfor en gruppe børn og unge, der hverken på det biologiske og det moralske plan kan beskrives med begreber som 'hegemonisk' eller 'maskulinitet'. Langt de fleste drenge i undersøgelsen er 13 år (se kapitel 4). Der er altså tale om drenge, der er på vej i puberteten, og som for de fleste vedkommende først er biologisk færdigudviklet om flere år. Pointen er, at det handler om forestillinger om en 'hegemonisk maskulinitetskultur', som tilsyneladende allerede i børne- og ungdomsårene bliver reproduceret af både piger og drenge.

I de næste to underafsnit kommer der eksempler på de udfordringer, som pigerne møder på grund af deres køn.

10.2 PIGEGRUPPEN

Pigerne spiller sammen på *girls gaming-holdet*. De fem piger er startet til esport som en pigegruppe. De går i samme klasse, er veninder og fremstår også i interviewet som en sammentømret gruppe. Et par af pigerne har erfaring med at spille Sims, men ellers har ingen af pigerne spillet computerspil, før de startede til esport. De ville nok aldrig være startet til esport, hvis det ikke havde været, fordi de var blevet opfordret til det af en forælder i klassen, som en af pigerne gør opmærksom på. Der skulle laves en reklame for piger og esport. En forælder fra esportsforeningen kontaktede pigerne i klassen, og tre af pigerne meldte sig til produktionen af reklamen. Efterfølgende fik de lyst til at gå til esport. Pigerne giver udtryk for, at det har været vigtigt at have hinanden, da de startede: *Vi var meget generte... Ja altså det var lidt mærkeligt, for dengang man første gang skulle sætte sig foran computeren, så vidste man ikke lige, hvad man skulle sige... Men heldigvis så hjalp vores træner os med at finde spillene, som vi havde lyst til at spille*. Pigernes usikkerhed er påfaldende, ikke mindst når usikkerheden bliver sammenlignet med drengenes erfaringer (se kapitel 6). De bliver nervøse for, om de gør 'noget' forkert, til trods for at de er fælles om at være nybegyndere indenfor esporten. Træneren udviser også forståelse for, at pigerne har brug for hjælp til at komme i gang med at spille computerspil.

I det hele taget synes pigegruppen at bruge hinanden til at styrke deres positioner i de kønnede praksisser, som foregår i esportsforeningerne. De har lært, ... *at piger godt kan spille, kan finde ud af det... og at vi er blevet gode*, ... Idrætsforeningen har udvidet deres kønnede blikke på esporten

som en sport for drenge: *Vi troede det (computerspil) var et drengespil. At det var kun for drenge.* De oplever, at de overskrider en grænse – at de er blevet en del af en computerspilsværden, som hidtil har været lukket for dem: *At gøre det som drenge gør... at man kommer og spiller i en klub i stedet for at sidde ved computeren alene.* Esporten i idrætsforeningen opleves i det hele taget som et nyt handlerum. Pigerne har fået indsigt i en drengeverden, og de bruger indsigten til at udvikle sig på nye måder. En af pigerne fortæller det på følgende måde: *Vi gik ikke rigtig op i det (computerspilsnak), for vi vidste ikke rigtig, hvad det var... hvilken verden de (drene) var i ... men nu kan man godt mærke, at når nogen spørger, så plaprer man også bare løs.* Pigen har fået en erfaringsbaseret forståelse af, hvad esport er, som hun gerne videregiver til andre.

Pigerne er bevidste om, at drengene har langt flere erfaringer og kompetencer med esporten. De kan ikke konkurrere mod drengene, hvis de vil vinde. Men de kan vinde med drengene: *Piger går nogle gange også meget op i konkurrence.* For at vinde en konkurrence beder de om hjælp fra de mere rutinerede foreningsgamere. Som flere af pigerne beretter om, så ... *spørger vi bare (dreng fra klassen), om han vil spille med os. Han er rigtig god, fordi han har spillet i vild lang tid.* Pigerne udnytter altså de muligheder, de har for at være på det vindende hold. Samtidig gør de opmærksom på, at det ikke kun handler om at være på det vindende hold. De motiveres af drenges stereotyper om, at piger ikke kan spille computerspil: ... *altså nogle gange bliver vi lidt trætte af, at drengene siger, at de er bedre end os... De synes altid, at de er bedre end pigerne.* Tilsyneladende er det ikke kun i esporten, at pigerne møder forestillinger om, at drenge er bedre end piger. Ud fra deres udsagn er der også i deres øvrige hverdagsliv daglige positioneringskampe mellem kønnene om, hvem der præsterer bedst.

10.3 CS:GO-SPILLEREN – 'DRONNINGEN', 'EGIRL' OG ANDRE KØNSSTEREOTYPER

Kønsstereotyper er sociale konstruktioner, som er med til at fastholde kvinder og mænd i bestemte roller knyttet til deres køn. Som ovenstående analyse af pigegruppen har vist, huserer der både blandt pige og drenge en stereotyp om, at piger ikke kan finde ud af esport. Det er en stereotyp, som idrætsforeningerne med girls-gamingholdet gør op med uden dog at bryde den normative forståelse, som stereotypen er et udtryk for. Vanskelighederne med at bryde kønsstereotyper bliver særlig tydelig, når CS:GO-pigen fortæller om sine erfaringer med esport. Hun konfronteres ikke kun med, at piger ikke kan spille esport. Hun skal også forholde sig til seksualiserede tilbud fra sine medspillere, primært når hun er med i onlinefællesskaberne med sine medspillere fra idrætsforeningen. Derudover bruges egirl i onlinefællesskaberne som en stereotyp til at nedgøre

hende, når hun spiller godt. CS:GO-spilleren har ikke nogen veninder at støtte sig til. Det kan være en af årsagerne til, at hun i højere grad konfronteres med normative forestillinger om, at piger som udgangspunkt er dårligere esportudøvere end drengene.

Allerede den første dag gøres hendes køn til en markør af at være 'anderledes': ... *Jamen de kiggede bare på mig, og jeg stod bare der og vidste ikke rigtig, hvad jeg skulle. For jeg tror aldrig, de havde set en pige, der spiller CS før.* Pigen har en tydelig fornemmelse af, at hun træder ind i en kultur, hvor hun betragtes som en outsider. Outsiderrollen markeres både med begejstring, ironi og humor.

På den ene side oplever pigens at få en fantastisk modtagelse: *Jamen, jeg mødte en af trænerne, som viste mig rundt. 'Du må gerne se hele klubben, hvis du vil'. En anden voksen kom og bød mig på juice og alt muligt... så jeg følte mig helt Jeg syntes bare, der var meget hyggeligt hernede. Faktisk var det sådan, den ene af de voksne sagde ... Dronningen er kommet ind, vi skal have en løber... De ville rigtig gerne have mig til at starte, og med den velkomst følte jeg mig bare excited. Jeg følte mig meget velkommen.* Pigen oplever altså en varm velkomst fra trænerne side. Hun bliver tituleret 'dronning', og der jokes imødekommende om at finde den røde løber frem.

På den anden side oplever hun også at blive mødt med et 'kønnet' blik fra hendes kommende holdkammerater side: *De kiggede bare sådan mærkeligt på mig... Og de jokkede lidt med, at jeg var en pige...* Heldigvis er der en af spillerne, som hjælper hende ud af den lidt fastlåste situation, hvor hun bliver kigget på. *Han var rigtig sød og hjalp mig med at tænde computeren.* Han spørger, om hun ved, hvordan man bruger tastaturet... *Og jeg var sådan. Ja det ved jeg da godt.* Pointen er, at pigens køn gøres til genstand for en særsilt opmærksomhed; som en markør af noget anderledeshed. På grund af hendes køn mødes hun med en forestilling om, at pigens ikke kender til computerspil, og om hvordan man bruger tastaturet til at spille på.

Som sagt anses køn som en social konstruktion og afhængig af kontekst (se indledende tekst i dette kapitel). Positionerne i kønshierarkierne er til forhandling. I den sammenhæng er det væsentligt, at pigens spiller et konkurrencespil som CS:GO. Her er det ikke nok at tilhøre den kønnede majoritet af 'dedikerede' esports-foreningsgamere. Pigen kan ændre sin position i kønshierarkiet ved at præstere bedre end drengene i computerspillet. Hun giver udtryk for, at der ligger et pres på hende, men også at hun er i stand til at håndtere den udfordring, hun stilles overfor: *Og jeg kan huske, jeg følte mig rigtig dårlig på det tidspunkt, og jeg kan huske, at jeg var sådan... jeg var så nervøs, at jeg sad og*

rystede og alt muligt... Alligevel præsterede jeg sådan okay... nogenlunde, jeg blev faktisk nr 2.

Pigen er berørt af situationen. Hun føler sig anderledes, og det gør hende nervøs, når hun skal præstere. Alligevel lykkes det hende at tilkæmpe sig en anden og mere anerkendt position i kønshierarkiet, fordi hun bliver nummer to ud af ti drenge i en konkurrence. Hun fortsætter: *Og de der drenge de kiggede bare sådan på mig, som om jeg var sådan 'gude-agtig'.* Pigen bryder her grænserne for drengenes kønnede forestillinger om piger i esport. Det betyder, at hendes præstation bliver vurderet bedre, end den nødvendigvis er. Det er en flot præstation at blive nummer to ud af ti, men en andenplads vil i sportens verden sjældent vurderes som 'gude-agtig'. Pigens bedrifter 'overdrives', fordi stereotypen om - at piger ikke kan være gode til esport - er stærk og vanskelig at bryde.

Pigens indtræden i den kønnede esportskultur udfordrer også drengene. Der skal nedbrydes en række kønnede barrierer, da piger og drenge lever et delvist adskilt fritidsliv i den alder: *Jeg tror også de var sådan lidt ... orv hun er en pige, vi kan ikke rigtig snakke til hende.* Det er den samme fornemmelse, pigens har: *... Jeg turde ikke tale så meget med dem, jeg var sygt bange for dem ...* Der sker en gradvis nedbrydning af kønsbarriererne mellem pigens og drengene. Konkret oprettes der et CS:GO-hold, som pigens bliver en del af. Holdet lærer hinanden bedre at kende. De får tildelt nogle roller på CS:GO-holdet, som de indretter sig efter. Drengene på pigens hold inviterer hende til at spille på deres discord-server, de får hende med på snapchat. Med tiden deltager hun også i deres LAN-aftener. Det indebærer bl.a., at de sover sammen. Pigen giver udtryk for, at det har været med til at bryde hendes grænser for, hvad hun kan gøre med drenge: *Altså jeg har ikke tidligere turdet sove sammen med en dreng... jeg overvejede - bare lidt - at flygte om natten, hvis jeg havde en mulighed for det...* Til trods for de mange forsøg på at etablere et fællesskab omkring esporten i idrætsforeningen er drengefællesskabet så stærkt, at pigens vedbliver med at have en perifer rolle på holdet. Ifølge hende selv kan hun først blive et fuldgældigt medlem af esportsfællesskabet, hvis hun kan være med i de mange *drengejokes*.

Den største udfordring forekommer i de online-fællesskaber, som pigens bliver inviteret ind i gennem sine medspillere på CS:GO-holdet. Onlinemiljøerne er præget af kønsstereotyper, som fastholder en objektliggørelse af hende som køn og ikke som CS:GO-spiller. Ifølge pigens er de kønnede udfordringer i onlinemiljøerne betydeligt større end i idrætsforeningerne. Pigens køn gøres ofte til genstand for opmærksomhed, ikke hendes kvaliteter som CS:GO-spiller. Hun skal i online-fællesskaberne forholde sig til sit køn og ikke til sig selv som seriøs computerspiller. Hun bliver

spurgt om, hun vil være kærester: *De bliver ved med at lægge an på mig ... men jeg har ikke lige lyst til at være sammen med nogen.* Der stilles spørgsmålstejn ved hendes køn: *Der er også mange, der tror, jeg ikke er en pige ... fordi piger ikke spiller særligt godt... Jeg får ofte nedladende kommentarer... Hver gang man gør noget godt, så er det sådan. 'Oh my god, you did it right'. And it is so good because you are a girl.* Når hun spiller godt, mødes hun med tvivl om, at hun er en pige, eller med beskyldninger om, at hun bruger 'hacks' eller 'voice changer' – altså at hun snyder sig til at vinde. Det er de samme forestillinger om piger og esport, som hun har erfaret i sine første møder med esporten i idrætsforeningerne, men kønsstereotyperne fremstår mere 'hegemoniske' i deres udtryk. Det er tilsyneladende nemmere at holde fast i kønshierarkierne i online-fællesskaberne.

Pigens tilstedeværelse i onlinefællesskaberne foranlediger også til, at hun bliver spurgt, om hun er en 'egirl'. Ifølge pigen kan egirl forstås på flere måder. Der er egirl-typen på TikTok, som 'memer' (lægger videoer op af sig selv) sig til opmærksomhed ved at farve sit hår og male sig kraftigt med make-up. Det er en *nedern egirl*, som pigen udtrykker det. Denne egirl-type findes også i online-fællesskaberne, der spiller computerspil. Den anden type egirl er den type, som pigen identificerer sig med. Her er egirl 'bare' en gammeldags betegnelse for en, der spiller computerspil. Uafhængig af pigens tolkning anvendes egirl af hendes medspillere som en stereotyp på en pige, der er online, og som søger at opnå noget gennem sit køn.

10.4 OPSAMLING

På den ene side synes der i de 'udfordrede' foreningsspilleres udsagn at være tegn på, at esportsforeningerne reproducerer kendte kønnede praksisser fra andre kontekster, her fra drengenes medlemsskaber af forskellige online fællesskaber (Taylor 2012; Thorhauge & Gregersen 2019). Onlinefællesskaberne har været et identitetsskabende rum for primært drenge og mænd. Som det allerede er blevet understreget i kapitel 1 er langt de fleste af foreningsspillere drenge. De har taget deres vaner og traditioner med sig ind i idrætsforeningerne, uden at de er blevet udfordret af pigerne (se afsnit 5.1). Deres privilegerede kønsposition fra online-fællesskaberne er videreført til idrætsforeningerne. Drengene har ikke skullet tilkæmpe sig en plads i kønshierarkiet, for de har allerede haft 'herredømmet'.

På den anden side er kønspositionerne til forhandling. Ud fra de 'udfordrede' foreningsspilleres erfaringstilkendegivelser synes det at være nemmere at bryde med de normative forestillinger, når

man er en del af et pigefællesskab. Pigegruppen giver udtryk for, at de er midt i en proces, hvor der gøres op med deres forestillinger om, at computerspil kun er for drenge. For CS:GO-spilleren forbliver hendes køn en hæmmende faktor for hendes muligheder for at blive optaget som et fuldgældigt medlem af holdfællesskabet. Hun møder større modstand, fordi hun træder i en kultur, der allerede på forhånd har været defineret af 'maskuline hegemoniske' værdier. Med pigens blotte tilstedeværelse og vedholdende insistensen på at ville gå til esport i idrætsforeningen sker der en langsom opblødning af den kønnede kultur i esportsfællesskabet, dog uden at kønshierarkiet tilnærmelsesvis bliver udfordret. Pigen forbliver et perifert medlem af fællesskabet.

Et-køns-kulturen betyder, at der opstår nye dilemmaer knyttet til foreningsspillernes egne in- og eksklusionsmekanismer. Drengene handler 'privilegeret' og 'hegemonisk' uden nødvendigvis at være sig bevidst om, at kulturen udfordrer CS:GO-pigen på måder, som virker ekskluderende for hende. Samtidig er den 'hegemoniske maskulinitetskultur' så stærk, at pigegruppen ikke tidligere har stillet spørgsmålstejn ved forestillingen om, at esport 'kun' er for drenge. De kønnede forestillinger er imidlertid også til forhandling, hvilket pigegruppens indtræden i esportsforeningen er et godt eksempel på. De får gjort op med deres egne normative forståelser af, at piger ikke kan gå til esport.

KAPITEL 11

ESPORT I IDRÆTSFORENINGERNE – ET DANSK ALTERNATIV TIL SOVEVÆRELSESKULTUREN OG DEN PROFESSIONELLE ESPORT

I rapportens sidste analysekapitel vil der blive taget hul på en mere overordnet diskussion af esporten i idrætsforeningerne som et dansk alternativ til soveværelseskulturen og den professionelle esport. Udgangspunktet er stadig børneperspektivet, men det er også en mere teoretisk diskussion om esport er en sport? Som kapitel 6 og 7 allerede har vist, er der kommet en ny type af esportsudøvere, som jeg har valgt at kalde for 'foreningsgamere'. Kapitel 8 peger på, at fællesskabstankegangen står stærkt hos 'foreningsgamerne'. En af udfordringerne er - som det ses i kapitel 9 - et-køns-kulturen. Med udgangspunkt i børneperspektivet har kapitlerne tydeliggjort, at esporten i idrætsforeningerne kan skabe fællesskaber på andre måder, end soveværelseskulturen kan. Esport i idrætsforeningerne gør en forskel og opfattes som et alternativ til soveværelseskulturen. Samtidig kan de være med til at bryde den et-køns-kultur, som esporten traditionelt set har været præget af. Piger er også foreningsgamere.

Hvad angår esport i idrætsforeningerne som et alternativ til den professionelle esport, involverer det en teoretisk diskussion, om esport er en sport? Et positivt svar på dette spørgsmål vil nemlig indikere, om esporten i idrætsforeningerne har været igennem en såkaldt sportificeringsproces. Det vil sige den proces, hvorigennem en sport bliver en selvstændig sportsdisciplin. Med 'sportificeringsbegrebet' anses udviklingen henimod en sport for at være en relativ selvstændig proces i forhold til samfundets øvrige udvikling. Det betyder, at sportsdisciplinen *må udvikle egne redskaber og metoder for at kunne fange det særlige, som er karakteristisk for sporten* (Skjerk 2001). Pointen er, at esporten som en sport betyder højere grad af anerkendelse og et bedre image udadtil i samfundet. Jonasson & Thiborg (2010) kalder det at blive en del af 'sportsfamilien'. Hvis esport er en sport, vil der være stillet en række krav til sportens udvikling allerede, fordi 'medlemskabet af sportsfamilien' betyder, at sporten har en forventet høj standard. Spørgsmålet om esport er en sport vil brugt til at vise, at esport i idrætsforeningerne ikke kun er et alternativ til soveværelseskulturen, men også til den professionelle esport.

Samtidig er esports i idrætsforeningerne en ny idrætsaktivitet, som i nogle sammenhænge stadig kæmper for sin eksistens. DIF har eksempelvis først anerkendt esportsen i 2019⁶. DIF's anerkendelse har ikke været motiveret af esportsens potentiale som en sport, men snarere fordi man ser esportsen som et supplement til forskellige idrætsaktiviteter. Med esportsen kan man muligvis tiltrække nye medlemmer og fastholde 'gamle' medlemmer i de forskellige forbund. Pointen er, at der ligger nogle økonomiske incitamenter for, om nye fritidsaktiviteter kan få et sportsstempel på visitkortet. Det kan handle om momsfritagelse, eller det kan være motiveret af at blive optaget i DIF som forbund, og derved få en del af de statslige tilskud vi giver i Danmark til idrætten. Som en del af 'sportsfamilien' er det formentlig kun et spørgsmål om tid, før esportsen vil opleve anerkendelse også i bredere i Danmark.



Er esports en sport?

Spørgsmålet om esports er en sport er også et spørgsmål, som børn og unge møder i deres omgangskreds. Eksempelvis fortæller en af foreningsspillerne om et familiemedlem, som er meget optaget af sport - både privat og i sit arbejde. Da familiemedlemmet hører, at foreningsspilleren skal gå på et konkurrencehold i esports, er vedkommendes reaktion negativ: *Ej det synes jeg ikke hun*

⁶ https://www.dif.dk/da/politik/nyheder/viaaritzaupolitik/presse/2019/5/20190504_esportindiforbundogforeningsliv

skal... man kan ikke engang kalde det esports. For der er ikke noget sport i det. Men som pigen efterfølgende gør opmærksom på, så lægger hun mere vægt på, at esports er meningsfuld for hende: *Det kan godt være det ikke er en rigtig sport, men det er fedt på en anden måde.* Pigen kommer altså i tvivl om esports som en sport, men det får ikke umiddelbart betydning for hendes egen forståelse af esports som en vigtig del af hendes hverdagsliv. Esports giver hende mulighed for at spille computerspil sammen med andre, blive bedre til at spille CS:GO, og hun har fået nye venner. Hun er en del af et foreningsliv, som gør en forskel for hende i hverdagslivet. Men pigen udsættes for en forestilling om esports, som både har præget det professionelle gamermiljø (Taylor 2012) og forskerverdenen. Er esports overhovedet en sport?

Det næste afsnit vil præsentere to definitioner på esports. Definitionerne har bred anerkendelse i forskningsverdenen, men de afviger fra hinanden på væsentlige punkter. Den første definition vægter esportsens sportslige komponent, mens den anden definition har fokus på den elektroniske komponent. Efterfølgende inddrages to forhold, som har afgørende betydning for, om esports er en sport. Det handler om esportsens krav til fysikalitet, og om esportsen har været igennem en sportificeringsproces. Ud fra analysen vil jeg argumentere for, at DGI's grundlæggende humanistiske menneskesyn og fokus på demokratisk deltagelse betyder, at esportsen i idrætsforeningerne er med til at akkumulere en dansk model for, hvad esports er og kan. Optagelse af esportsen i DGI indikerer en mere demokratisk orienteret foreningsidræt med mere fællesskabs- og sundhedsorienterede værdier i spil.

11.1 TO ESPORTSDEFINITIONER

Esportsens oprindelige identificering med sporten ligger i, at den er kompetitivt orienteret. Den første definition bærer præg af at være det første forsøg på at definere esports i en videnskabelig kontekst. Wagner (2006:3) definerer esports som ... *an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.* Wagner (2006) antager, at esports er en sportsaktivitet. Det eneste der adskiller en sportsaktivitet og esports er, at esports er computermedieret og spilles på en platform.

Wagners definition på esports har været udsat for en del kritik. Hamari & Sjöblom (2017) og Witkowski (2012) peger eksempelvis på, at forståelsen er for bred og åben. Definitionen er ikke tydelig nok i forhold til kravene om træning og måderne, der konkurreres på. Er det en spilaktivitet, der er forankret som et single-player-spil, eller er det et team-player-spil? Esports er desuden

medieret af computeren. Der er forskel på, om aktiviteten foregår i en fysisk 'virkelighed' eller i en digital 'virkelighed'. I esports er det figuren, der risikerer at få fysiske skader på sin krop eller blive dræbt; i gymnastik er det gymnasten, da konsekvenserne af et fejlslagent spring kan være livsfarlige (Jenny, Manning, Keiper & Olrich 2017). Spilaktiviteten er også afhængig af den software, der anvendes, og de forskellige platforme, der tilbyder spilaktiviteten.

I forlængelse af kritikken foreslår Hamari & Sjöblom (2017) en mere 'elektronisk' orienteret definition: ... *a form of sports where the primary aspects of the sports are facilitated by the electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the esports system are mediated by human-computer interfaces*. Hamari & Sjöbloms (2017) definition orienterer sig mod at tydeliggøre 'e'-bogstavet i esports. Den største forskel på sport og esports er selve resultatet, som for sportens vedkommende udmøntes i den analoge verden, mens den for esportsens vedkommende udfoldes i den digitale verden. Eller sagt med andre ord er både input og output i esports medieret af computeren. Hamari & Sjöbloms definition gør dermed teknologien til et afgørende element for sportens udførelse og resultat.

Uafhængig af om definitionen af esports er inspireret af en sportslig eller en elektronisk vinkel er der specielt to punkter, som har været diskuteret, når spørgsmålet om esports som en sport bliver stillet. Det første punkt er knyttet til Guttmanns (1978) beskrivelse af sportens historiske udvikling. I den sammenhæng er det specielt spørgsmålet, om esportsens krav til fysiske færdigheder og strategiske kropslige udfoldelser kan imødekommes (Jenny et.al 2017). Det andet punkt undersøger, om esports har lighedspunkter med Guttmanns (1978) karakteristika af den moderne sport. For esportsens vedkommende har diskussionerne specielt handlet om, at esports ikke har været institutionelt forankret i en demokratisk organisation med de hertil hørende stabiliserende sociale reguleringsmekanismer (Jenny et.al. 2017). Denne diskussion er særlig interessant for spørgsmålet om, esports er en sport, fordi der med DGI og idrætsforeningernes anerkendelse af esports er opsat nye rammer for esports. Der er igangsat en institutionaliseringsproces med andre mere fællesskabsorienterede værdier, end det som den professionelle sport og soveværelseskulturen har været drevet af. Undervejs i analysen vil der blive givet eksempler fra interviewene, hvor børn og unge underbygger den institutionaliseringsproces som esports i DGI og idrætsforeningerne har igangsat. Pointen er, at DGI og idrætsforeningernes regler og rammer regulerer og stabiliserer esports på andre måder end soveværelseskulturen og den professionelle esports.

11.2 BIDRAGER ESPORTEN MED EN 'TILPAS FYSIKALITET'?

Til at belyse spørgsmålet om 'fysiske færdigheder' og 'strategiske kropslige udfoldelser' har de fleste forskere fundet inspiration i Guttmanns (1978) model (se nedenstående figur 1) over den moderne sports udvikling (Bowman & Cranner 2019; Jenny et.al. 2018; Jonasson & Thiborg 2010). Som det ses i afsnit 10.3 fungerer modellen som afsæt til en mere udførlig diskussion af den moderne sports syv karakteristika.

Modellen er delt op i en venstre side, der omhandler 'spontan leg' og en højre side, som beskriver den 'organiserede' leg. Ifølge Guttman (1978) udspringer sport af 'leg'. I modellens højre side illustrerer Guttman (1978) de forskellige stadier, som sporten har gennemgået for at blive en sport. Legen har udviklet sig til 'organiseret leg' (spil), dernæst til 'kompetitive spil' (konkurrencer), og til sidst til 'fysiske konkurrencer', altså sport.



Figur 1 (Guttman 1978:9)

Guttman (1978) vil med sin model vise, at sport har et legende element i sig, men også at sport er mere end leg. Sport er organiseret af regler, er præstations- og konkurrenceorienteret og involverer fysisk aktivitet, der bygger på kropslige færdigheder og strategisk brug af kroppen, når aktiviteten udøves⁷.

⁷ Dvs. færdigheder og ikke chancer –et vigtigt aspekt at inddrage, når forskellen mellem gambling og gaming diskuteres Gambling – dvs pengespil – er en aktivitet, som bygger på tilfældigheder. Spilleren har ingen indflydelse på udfaldet af konkurrencen. Esport kræver specifikke færdigheder, som opøves gennem træning eksempelvis hånd/øje-koordination, strategi, koncentration etc

Ifølge Bowman & Cranner (2019) har esport elementer af leg og frivillighed. De fleste spiller for deres egen fornøjelses skyld, uden nødvendigvis at have et formål med at spille, jævnfør Guttmanns (1978) princip om, at sporten er en 'playful' aktivitet. Det er altså en 'organiseret' spilaktivitet med fastsatte regler for dem, der spiller. Konkurrenceelementet er væsentligt for spilaktiviteten. Der er både vindere og tabere i esporten samt kodede regler for, hvordan esport udføres.

Det er derfor diskussionen om esportens krav til fysikaliteten, der kan være medvirkende til at afgøre, om esport har udviklet sig i en sportslig retning. Hvis esport er en sport vil et vigtigt element være, om esport som aktivitet stiller fysiske krav til den, der spiller, og om de fysiske krav til spilleren samtidig har en effekt på aktiviteten (Bowman & Cranner 2019; Jenny et.al. 2018; Jonasson & Thiborg 2010). I forlængelse heraf anbefaler Bowman, Wasserman & Banks (2018), at den fysiske handling i esport opdeles i to underkategorier. Den første kategori refererer til de motoriske færdigheder, der stilles for at kunne håndtere controlleren på en måde, der fremkalder det bedst mulige udfald på skærmen. Den anden kategori henviser til den fysiske anstrengelse, esporten kræver af sin udøver.

Hvad angår controller-håndteringen vil en veludført esportskonkurrence kræve, at spilleren over en længere periode oparbejder kognitive færdigheder i f.eks. at koordinere hånd-øje-bevægelser samt hurtige bevægelser med fingrene og hurtige reaktionsmønstre. Med andre ord handler controller-håndteringen om spillerens evne til at kunne inkorporere og huske de handlinger, der fremmaner den ønskede reaktion på skærmen. Spillerens tryk er en færdighed, der er gennemtænkt ned i mindste detalje. Den fysiske handling har derfor også betydning for det outcome, der dukker op på skærmen.

Med hensyn til den anden underkategori, fysiske anstrengelse i esport, vanskeliggøres diskussionen af, at Guttmann (1978) er uklar i sin definition af, hvad fysisk anstrengelse er. Guttmann (1978) taler om, at sporten skal have en 'sufficient physicality' – altså en 'tilpas' fysikalitet for at kunne kategoriseres som en sport. Men hvad er 'tilpas' fysikalitet? Nogle idrætsaktiviteter kræver en høj grad af fysikalitet, andre væsentlig mindre. Bowman & Cranmer (2019) henviser til en undersøgelse af esportsudøveres kalorieforbrug under en 30 minutters kampsession. Ifølge undersøgelsen har esportsudøvere en kalorieforbrænding, der svarer til cykling og boksning. Der forbrændes i gennemsnit ca 230 kalorier i alle nævnte aktiviteter. Bowman & Crammer (2019) argumenterer derfor for, at esporten har den 'fysikalitet' i sig, som Guttmanns model lægger op. Esportsudøveren skal være fysisk hurtig, og denne hurtighed har afgørende betydning for udfaldet på skærmen. Det

sker konkret gennem øje/hånd-koordination, fingerfærdigheder og hurtige reflekser. Esport er noget andet og mere end 'bare' et organiseret og konkurrenceorienteret spil. Esport er en konkurrence, der kræver, at udøverens 'fysikalitet' trænes.

Guttmanns uklare begrebsafklaring betyder imidlertid også, at det er muligt at argumentere for det modsatte. For eksempel peger sundhedsforskere på, at esport er en såkaldt 'stillesiddende', der ikke kræver fysisk anstrengelse (Bonke & Greve 2013; Rasmussen, Kierkegaard, Rosenwein, Holstein, Damsgaard & Due 2019). Definitionen af 'tilpas' fysikalitet afhænger tilsyneladende af, hvem der definerer esporten som en sport, og hvilke interesser der ligger bag måden at definere esport som en sport.

Derfor afhænger spørgsmålet om esport er en sport i lige så høj grad af det andet perspektiv, som jeg indledningsvis i kapitlet har lagt op til at diskutere, nemlig om det er muligt i esporten at identificere den moderne sports syv karakteristika': 'Sekularisme', 'lighed', 'specialisering af roller', 'bureaukratisering', 'rationalisering', 'kvantificering' og 'rekorder' (Guttmann 1978) – altså en sportificeringsproces. Den diskussion tages op i næste afsnit.

11.3 ESPORTENS SPORTIFICERINGSPROCES I DGI OG IDRÆTSFORENINGERNE

Når esport knyttes til en dansk idrætstradition ændres betingelserne for esportsdefinitionerne sig også, jævnfør afsnit 11.1. I Danmark har vi historisk benyttet os af to begreber, idræt og sport. I dag kan det være vanskeligt at adskille idræt og sport fra hinanden, men det kan være nyttigt at gøre det i en analytisk sammenhæng. Idrætsbegrebet kan knyttes til gymnastikkens udgangspunkt i højskolebevægelsen og skyttebevægelsen, mens sportsbegrebet dukker op i forbindelse med, at der dukker nye bevægelsesaktiviteter op i Danmark i slutningen af 18tallet, også kaldet den engelske sport (Hansen 1990).

Som følgende citat viser, er idrætsbegrebet en særlig nordisk variant af sportsbegrebet, som er opstået som følge af nationalistiske interesser tilbage i slutningen af 1800tallet.:

Sport er er Engelsk Begreb, og er et Ord, der ligesom saa mange andre fremmede Ord er uoversættelige paa Dansk. Fremmed, som det er, har det faaet Borgeret i vort Sprog ved en altfor hyppig og kritikløs Anvendelse, og brugt i Flæng snart om enhver Beskæftigelse, som ligger udenfor det daglige Slid og Slæb, er dets Betydning efterhaanden bleven ligesaa vag

som meningsløs... og det er nu 'Idræt' frem for Sport ... (Spectator 1888 i: Hansen 1990:85)

Selvom diskussionen i Dansk Sportstidende lægger op til at udskifte det engelske sportsbegreb med det danske, skal det ifølge Hansen (1990) ikke ses som en 'anti'-anglificering, snarere som en del af en anti-tysk bevægelse. Den engelske sport opfattes som en acceptabel måde at bevæge sig på og mere tilforladeligt at dyrke end den tyske turn-gymnastik. I forlængelse heraf konkluderer Hansen (1990), at sport er 'dansk idræt', og at integrationen af sporten er foregået uden at skabe 'store' problemer.

I forlængelse af Hansens (1990) pointe kan de hidtidige esportsdefinitioner ikke overføres til en dansk kontekst, fordi esport i de danske idrætsforeninger udfoldes med baggrund i den måde, esporten tillægges værdi af hovedorganisationen DGI og dens idrætsforeninger. Det betyder, at man er nødt til at afdække esportens sportificeringsproces i Danmark for at kunne afgøre om esporten i DGI-regi er en alternativ til den professionelle esport. Med henblik på at vise den sportificeringsproces, som esporten undergår i DGI og idrætsforeningerne vil de syv karakteristika i det følgende blive gennemgået punkt for punkt.

Med udgangspunkt i Jonasson & Thiborg (2010) er esport en 'sekulariseret' aktivitet. Ligesom alle andre sportsdiscipliner er esporten er ikke knyttet til noget 'helligt' eller religiøs rituel i sit udgangspunkt.

'Lighed' i Guttmanns (1978) forståelse handler om, at alle udøvere af en sport skal kende til reglerne og dermed de sociale reguleringsmekanismer, som definerer en konkurrence. Hvis man følger de to esportsdefinitioner præsenteret i afsnit 10.1 adskiller esport sig fra de fleste sportsdiscipliner ved ikke at rammesætte konkurrencerne som et-kønnede (mænd dyster mod mænd etc.) eller ud fra dys-funktionalitet (en handicappet dyster mod en, der har det samme handicap). Principielt ligger der i esporten en mulighed for at inkludere alle – uanset køn og handicap. Som det er set i kapitel 9 om de 'udfordrede' foreningsgamere, er det ikke nødvendigvis den måde, esporten fungerer i praksis, men med udgangspunkt i Guttmann (1978) synes lighedsspørgsmålet at være opfyldt - og endda videreudviklet i forhold til et mere inkluderende perspektiv på køn og handicap. Derudover handler lighedsperspektivet ifølge Jonasson & Thiborg (2010) også om det udstyr, som idrætsforeningerne stiller til rådighed for deres foreningsgamere. Det burde skabe større lighed for foreningsgamerne i den samme forening f.eks. til en LAN-aften, men ikke nødvendigvis når der

spilles kamp mod andre idrætsforeninger, da kvaliteten af udstyret kan svinge fra idrætsforening til idrætsforening. Flere af de 'motiverede' foreningsspillere giver udtryk for, at de har fået adgang til udstyr og internettet, som de ikke har adgang til derhjemme. Det vidner om, at esporten i idrætsforeningerne øger ligheden for nogle af foreningsspillere, altså for dem med dårligt internet eller manglende udstyr derhjemme. Sidst men ikke mindst så peger de 'dedikerede' foreningsspillere på, at de har ændret spilleadfærd, efter at de er startet til esport i idrætsforeningen. *Det er noget andet her (idrætsforeningen). Derhjemme kan man sige og gøre hvad som helst.* Foreningsspieleren giver efterfølgende udtryk for, at der er færre muligheder for sprogligt at nedgøre andre spillere og ' snyde', når man spiller i idrætsforeningen.

Bureaukratisering i Guttmanns (1978) forståelse handler om at forene lokale praksisser og skabe homogenitet i de reguleringsprocesser, som en sportsaktivitet kræver. Med DGI's involvering i aktiviteten har esporten fået en bureaukratisk velorganiseret organisation til at regulere sporten. DGI trækker på deres mangeårige erfaringer med etablering af nye idrætsaktiviteter samt med at hjælpe idrætsforeninger med økonomi, råd og vejledning.

DGI er en værdibaseret humanistisk orienteret nonprofit-organisation. I DGIs idegrundlag står der, at ... *DGI vil styrke de frivillige foreninger som ramme om idræt med vægt på fællesskab, udfordring og sundhed⁸ for at fremme foreningslivets folkeoplysende kvaliteter. DGI vil med foreningen som udgangspunkt engagere flest mulige i idræt.* Umiddelbart tydeliggør DGI's værdigrundlag, at vi i Danmark er i gang med at skabe et alternativ til den professionelle esport.

DGI har i forbindelse med implementeringen af esporten som idrætsaktivitet udgivet en knap 100 sideres guide, der hjælper idrætsforeningerne at *Få succes med esport* (Fritzen et.al 2018), sådan som guiden er tituleret. Guiden giver gode råd til, hvordan man kan starte en idrætsforening op. Der er grundige beskrivelser og tips om 'roller, opgaver og ansvarsområder', 'lokaler og udstyr', 'uddannelse og kurser', mulige 'esportsaktiviteter', 'økonomi', 'markedsføring og etik'. Guiden giver også ideer til, hvad esport i idrætsforeningerne kan indeholde. Det drejer sig om 'værdier', 'samværsregler', 'retningslinier', 'miljø' og 'vaner'. DGI har desuden udviklet *Det etiske kodeks*⁹ i samarbejde med bl.a. Esport Danmark og Center for Ludomani. Kodekset beskriver etiske

⁸ Min understregning

⁹ https://esd.dk/wp-content/uploads/2018/08/3_Etisk_Kodeks_Uddybende.pdf downloaded fra World Wide Web d. 4.4.2019

problemstillinger om fysisk og mental sundhed, fairplay samt regler for indtagelse af energidrikke og tobak og forbud mod gambling. Det er i øvrigt regler og normer, som de fleste foreningsaktive møder uafhængig af den idræt, man dyrker. Der er også udviklet trænerkurser, som udbydes til idrætsforeningerne. Senest har DGI taget initiativ til en esportscamp for piger. Der er altså en opmærksomhed på den problematik, som kapitlet om de 'udfordrede' foreningsspillere rejser.

Både 'guiden', det 'etiske kodeks', udviklingen af trænerkurser og fokus på de 'udfordrede' foreningsspillere vidner om, at bureaukratiseringsprocessen er godt i gang – også selvom det kan diskuteres om 2-3 års institutionel forankring i DGI og idrætsforeningerne er nok til at opfylde kravet om 'stabilitet'.

Med hensyn til 'kvantificering' handler det om at have præcise målinger på resultaterne af de kampe, der bliver spillet. Kvantificering af en del af 'rationaliseringsprocessen'. Som sport er esportsen udfordret af de mange computerspil, der er på markedet. Det kan være vanskeligt at udarbejde rangeringslister for alle de computerspil, der spilles. Nogle sportsspil er bedre egnet til kvantificering end andre. Eksempelvis er det nemmere at kvantificere CS:GO end Fortnite (?). Der er ikke de samme muligheder for at lave rangeringslister med Fortnite som med Counter Strike. Derudover er udgangspunktet for Fortnite-spillet konstante ændringer i computerspillet. Fortnite opdateres mindst en gang om ugen, hvilket betyder, at forudsætningerne for rangeringslisterne hele tiden ændres.

'Specialisering' er et vigtigt aspekt af den moderne sport. Når en atlet når en vis alder – oftest i teenage-alderen - vil vedkommende specialisere sig i en enkelt disciplin med henblik på at udvikle sine færdigheder optimalt. Som med kvantificering vil specialiseringsmuligheden afhænge af hvilket computerspil, der spilles. Nogle computerspil er mere egnet til specialisering end andre. Counter Strike har en højere grad af specialiseringsmuligheder end Fortnite har. Jonasson & Thiborg (2010) nævner eksempelvis rollerne i CS:GO. Rollerne kræver forskellige kompetencer og åbner dermed op for, at udøverne kan specialisere sig. Det er formentlig også derfor, at 'dedikerede' foreningsspillere er så optaget af rollerne, de skal spille, samt at de bliver frustrerede, når de ikke får lov til at udvikle deres færdigheder indenfor den rolle, de bedst kan lide at spille.

Så er der 'rationaliseringsprocessen'. Rationaliseringsprocessen udvikles sideløbende med bureaukratiseringsprocessen. Ifølge Guttman (1978) handler rationaliseringsprocessen om bedre og mere præcise træningsmetoder. Faciliteterne skal raffineres og udvikles. Ifølge Jonasson &

Thiborg (2010) er det er en proces, der er under udvikling. Her synes DGI og idrætsforeningernes involvering at fremme rationaliseringsprocessen. Som det er nu findes der veludviklede træningsmetoder til at forfine esportsudøvernes hånd- og øjekoordinationer. Faciliteterne udvikles fortløbende i idrætsforeningerne etc. Det er dog værd at bemærke, at rationaliseringsprocessen vanskeliggøres af de forskellige computerspil, der udbydes i idrætsforeningerne. Eksempelvis kan man forestille sig, at et forholdsvis nyt spil som Fortnite kræver andre træningsmetoder end CS:GO. Det kan betyde, at rationaliseringsprocessen bliver for lang, og at de 'motiverede' mister interessen for spillet.

11.4 EKSTERNE PÅVIRKNINGER

Med udgangspunkt i Guttman (1978) har dette kapitel vist den sportificeringsproces, som esport med DGI og idrætsforeningerne har gennemgået. Ud fra analysen tegner der sig et tydeligt billede af en sportificeringsproces, også på områder som ikke tidligere har været dokumenteret i et dansk eller nordisk esportsperspektiv, nemlig i forhold til den bureaukratiseringsproces og rationaliseringsproces, som er en del af udviklingen henimod at blive en sport. I den forstand synes spørgsmålet om esport er en sport at kunne besvares positivt. DGI og idrætsforeningerne har skabt et alternativt til den professionelle sport.

Esportens udgangspunkt i den professionelle esport er problematisk. Sportificeringsprocessen vanskeliggøres af, at udviklingen af esporten har været baseret på det, som kan benævnes de eksterne påvirkninger – altså på markedsvilkårene, snarere end på idrætsforeningernes egne interne præmisser, jævnfør Skjerks (2001) pointe om at sporten internt *må udvikle egne redskaber og metoder for at kunne fange det særlige, som er karakteristisk for sporten*. Den professionelle esport har sit udspring i spilindustrien og dennes kommercielle interesser. Computerspillene er ikke idrætsforeningernes egne 'redskaber'. Det er ikke i sig selv et problem, men noget der er værd at holde øje med, fordi der til esporten i foreningsregi er knyttet en række kommercielle og moralske

Selvom esporten i DGI og idrætsforeningerne med Guttmans syv karakteristika kan beskrives som en sport, så viser analysen i forrige afsnit også, at sportificeringsprocessen stadig er i gang. Det betyder, at der må træffes en række valg og prioriteringer fremover. Udviklingen af esporten i idrætsforeningerne vanskeliggøres af dens udgangspunkt i den professionelle esport, men den sportificeringsproces - som DGI har sat i gang - synes allerede nu at have sat sine spor, både i esportsforeningerne og hos de børn og unge, der har deltaget i undersøgelsen. Kapitlerne om

foreningsgamerne er et konkret eksempel på, at DGI's og idrætsforeningernes værdier jævnfør DGI's idegrundlag citeret i afsnit 10.3 - er blevet en betydningsfuld del af børn og unges bevidsthed og formentlig også deres adfærd, når de udøver esport i idrætsforeningerne. Sagt på en anden måde er esporten i foreningsregi underlagt en række andre mere dannelsesorienterede sociale reguleringsmekanismer end den professionelle esport og soveværelseskulturen.

KAPITEL 12

OPSAMLING OG KONKLUSION

Formålet med denne undersøgelse har været at give en forståelse af børn og unges egne motiver og meningsskabelser, når de spiller esport i idrætsforeningerne. Til dette formål er der blevet gennemført 18 interviews i 8 forskellige esportsforeninger under DGI i Danmark med i alt 23 børn og unge i alderen 9-18 år.

Med baggrund i barndomssociologiens børneperspektiv og en diskussion af esporten som en esport har det vist sig, at DGI's og idrætsforeningernes grundlæggende humanistiske menneskesyn og fokus på demokratisk deltagelse har skabt grundlag for en mere dansk orienteret model for, hvad esport er og kan.

DGI og idrætsforeningerne er godt på vej til at have udviklet egne redskaber og metoder. Det betyder, at der er tale om en hel ny dansk måde at gøre esport på. DGI og idrætsforeningerne tilbyder esporten en institutionel forankring, hvor der lægges vægt på fællesskaber, sundhed og udfordringer. Det er værdier, som er indlejret i den måde, børn og unge taler om esporten i idrætsforeningerne på, og det er værdier, som ud fra børneperspektivet får en betydning for den måde, esporten bliver spillet på. Den foreningsorienterede rammesætning af esport omsætter aktiviteten til positive fællesskaber og spilkompetencer.

Den institutionelle forankring og forandring af esporten i idrætsforeningerne har kun været i gang i et par år. Derfor vil der formentlig gå nogle år, før DGI og idrætsforeningerne kan sætte ord på, hvad der adskiller esporten i idrætsforeningerne fra soveværelseskulturen og ikke mindst den professionelle esport, men processen er i gang, og ud fra de deltagende børn og unges meningskonstruktioner gør deltagelsen i foreningskulturen en forskel for dem i deres hverdag.

Alle de deltagende børn og unge giver udtryk for, at esporten i idrætsforeningerne har givet dem mulighed for at spille computerspil på andre måde, end de har tidligere haft mulighed for. Denne pointe har ført frem til det, jeg har kaldt for 'foreningsgamere'. Med begrebet 'foreningsgamer' understreges det, at både computerspillet og konteksten har en betydning for foreningsgameridentiteten.

Idrætsforeningerne er ikke orienteret mod, at alle skal spille det samme computerspil. Det afhænger af idrætsforeningens interesser, muligheden for at skaffe trænere, og hvad der interesserer de børn og

unge, der gerne vil spille computerspil. Esportens forskellige computerspil gør en forskel for den måde, børn og unge får erfaringer med foreningskulturen, og den måde de skaber identitet på i idrætsforeningerne. Denne pointe har skabt underkategorierne de 'dedikerede' foreningsspillere og de 'motiverede' foreningsspillere. De 'dedikerede' foreningsspillere tilhører primært CS:GO-spillerne, og de 'motiverede' spiller enten Fortnite eller noget helt tredje. De forskellige computerspil har en betydning for foreningsspillernes udfoldelsesmuligheder i idrætsforeningerne. De 'dedikerede' går til esport i idrætsforeningerne, fordi foreningskulturen tilbyder dem træning, som de kan bruge til at videreudvikle deres spillevaner, deres spillefærdigheder og deres ambitioner om at ville noget mere med deres favoritcomputerspil, CS:GO. Foreningslivet tilbyder samtidig de 'dedikerede' en unik måde at gøre fællesskaber på. Det analoge og digitale fællesskab smelter sammen til en enhed, som begejstrer og skaber stor grad af samhørighed blandt. De 'motiverede' foreningsspillere spiller forskellige computerspil og kommer primært i idrætsforeningerne på grund mulighederne for at kombinere deres glæde ved computerspil med det analoge fællesskab. Foreningskulturen tilbyder dem muligheder for at udvikle en foreningsspieleridentitet, men det er primært muligheden for at være sig selv og samtidig blive anerkendt som individ, der tilskynder denne gruppe af børn og unge til at komme i idrætsforeningerne. Fortnite-spillerne søger primært bekræftelse i foreningsfællesskabet, mens pigegruppen søger intimitet.

Desuden har forskningsrapporten klarlagt forskellige dilemmaer, der på baggrund af analysen tegner sig for de lokale idrætsforeninger. Dilemmaerne er knyttet til en tredje gruppe foreningsspillere, som kaldes de 'udfordrede'. De 'udfordrede' giver udtryk for nogle særskilte problemstillinger knyttet til køn og pigers deltagelse i esporten. Pigernes køn i esporten skiller sig ud, og de møder en kønnet foreningsspielerkultur, som allerede på forhånd har en række fordomme indlejret i sig om, at computerspil ... *kun er for drenge*. Det handler dog også om, hvordan pige foreningsspillere lærer, at 'piger også kan spille computerspil'.

REFERENCER

Adams, K.L., Devia-Allen, G., & Moore, M.A. (2019). What is Esports? In R. Rogers. (Eds.), *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon* (pp. 3-13). Lanham, MD, United States: Lexington Books.

Bonke, J., & Greve, J. (2013). *Bruger børn tiden hensigtsmæssigt? Om søvn, spisning, motion, samvær og trivsel*. Rockwool Foundation Research Unit and University of Southern Denmark.

Bowman, N., & Cranmer, G. (2019). Can Video Games Be a Sport? Debating and Complicating Esports as Physical Competitions. In R. Rogers. (Eds.), *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon* (pp. 15-30). Lanham, MD, United States: Lexington Books.

Banks, J., Bowman, N. D., & Wasserman, J. A. (2018). A Bard in the Hand: The Role of Materiality in Player—Character Relationships. *Imagination, Cognition, and Personality*, 38, 2, 61-81.

Brus, A. (2002). *"Desserten kom først": Om kvindefodboldens udvikling i Danmark frem til optagelsen af kvindefodbolden i DBU i 1972*. Kandidatspeciale. Institut for Idræt, Københavns Universitet.

Brus, A. (2001). Livet er for kort til kvindefodbold - om kvindefodbold, homofobi og (re)præsentationer af homofobi i den dansk avispressen. *Forum for Idræt*, 17(1).

Brus, A. (2014). Unge, afhængighed og computerspil som soveværelseskultur I: *Tidsskrift for Ungdomsforskning*. 14(2), s. 80-108.

Brus, A. & Plum, M. (2018). Fra kommercieliseret sport og soveværelseskultur til foreningsidræt – et børn- og ungeperspektiv på sport i DGI. Projektbeskrivelse (upubliceret)

Brus, A., & Trangbæk, E. (2004). Asserting the right to play: Women's football in Denmark. In Hong, F., & Mangan, J. A. (eds.). *Soccer, Women, Sexual Liberation : Kicking Off a New Era*, 95-111. Sport in global society. London: Taylor & Francis.

Bruselius-Jensen & Sørensen (2017): *Unge fællesskaber – mellem selvfølgelighed og vedligeholdelse*. Aalborg Universitetsforlag: Aalborg

Buckingham, D. (2008). Introduction. In: Buckingham (ed.). *Youth, identity, and digital media*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: The essential introduction*. New York, London: Routledge

Fritzen, M., Kyed, M.L., Nielsen, C.C., Tranberg, J. & Kjær, L.L. (2017). *Få succes med esport: En guide til foreninger om esport*. DGI Esport.

Graugaard, C. (2001). *Sexleksikon: Fra abe til Aarestrup*. København: Rosinante.

Gulløv, E., & Højlund, S. (2003). *Feltarbejde blandt børn: Metodologi og etik i etnografisk børneforskning*. København: Gyldendal.

Guttmann, A. (1978). *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press.

Halkier, B. (2008). *Fokusgrupper*. Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and Why Do People Watch It? *Internet Research*, 27(2), 211-232.

Hansen, J. (1990). Sport og dansk idræt. *Idrætshistorisk årbog*, 6, 73-89.

Jenny, E.S., Manning, D. Keiper, M.C., & Olrich T.W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where E-sports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18.

Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport, In: *Sport in Society*. Vol. 13, No 2., p. 287-299

Järvinen, M. (2005). Interview i en interaktionistisk begrebsramme. In M. Järvinen & N. Mik-Meyer (Eds.). *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv: Interview, observationer og dokumenter*. Hans Reitzels Forlag, pp. 27-48

Kristiansen, S. (2017). Fortolkning, forforståelse og den hermeneutiske cirkel. I: M. Järvinen & N. Mik-Meyer (Eds.), (2017). *Kvalitativ Analyse: Syv traditioner*. Pp. 153.172. København: Hans Reitzels Forlag.

Lincoln, S. (2012). *Youth culture and private space*. (EBL.) Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.

Maric, J. (2011). Electronic Sport: How Progamming Negotiates Territorial Belonging and Gender. *Journal of Media and Communication ECREA Special Issue*, 3(2), 6-23.

Posing, B. (1992). *Viljens styrke: Natalie Zahle: en biografi om dannelse, køn og magtfuldkommenhed*. København: Gyldendal.

Rasmussen, M., Kierkegaard, L., Rosenwein, S.V., Holstein, B., Damsgaard, M.T. & Due, P. (2019). *Skolebørnsundersøgelsen 2018*. Statens Institut for Folkesundhed, SDU

Rosenbeck, B. (1996). *Kroppens politik: Om køn, kultur og videnskab*. Copenhagen: Museum Tusculanums Forlag, Københavns Universitet.

Scholz, T.M. (2019). *Esportsbusiness. Management in the World of Competitive Gaming*. Plaggrave Macmillan

Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. In: *New media and society*. 14(1) pp. 28-44. SAGE: UK

Skjerk, O. (2001). *Dameudvalgets inderlige overflødighed: Kvindehåndbold i Danmark 1900-1950*. Kbh: Institut for idræt, Københavns Universitet.

Sommer, D. (2010). *Børn i senmoderniteten: Barndomspsykologiske perspektiver*. Hans Reitzels Forlag.

Tanggaard, L. & Brinkmann, S. (2015). Interviewet: Samtalen som forskningsmetode. I: Bronkmann, S & Tanggaard, L. (red.). *Kvalitative metoder*, Hans Reitzels Forlag (ss. 29-53)

Taylor, T.L. (2006). *Play Between Worlds*. The MIT Press

Taylor, T.L. (2012). *Esport and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: Massachusetts. The MIT Press.

Thing, L. F. (1999). *Sport - en emotionel affære: Kvinder, holdsport og aggression*. København: Københavns Universitet, Sociologisk Institut.

Thorhauge, A.M. & Gregersen, A. (2019). Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New Media & Society*

Wagner, M.G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. In Arreymbi, J., Clincy, V. A., Droegehorn, O., Lu, J., Solo, A. M. G., Ware, J. A., Zabir, S., & Arabnia H. R. (Eds.), *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*. (pp. 437-440). Las Vegas, Nevada, United States of America: CSREA Press.

Warming, H. (2011). *Børneperspektiver: Børn som ligeværdige medspillere i socialt og pædagogisk arbejde*. København: Akademisk Forlag.

Warming, H., Kampmann, J. & Rasmussen, K. (2017). Afslutning: Børneperspektivet I: Kampman, Rasmussen & Warming (red.). *Interview med børn*. Kbh: Hans Reitzels Forlag

Williams, D., Yee, N. & Caplan, S. E. 2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. In *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 pp. 993-1018. International Communication Association.

Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field: How We “Do Sport” With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374.

Ziehe, T., & Stubenrauch, H. (1989). *Ny ungdom og usædvanlige læreprocesser*. Forlaget Politisk Revy.

Østerlund, K. (2013). Foreningsidrættens sociale kvaliteter: En social kapital-inspireret undersøgelse af danske idrætsforeninger og deres medlemmer. (Ph.d. -afhandling) fra Center for Idræt, Sundhed og Civilsamfund.

Østerlund, K. (2014). Danske idrætsforeningers sociale kapital. Demokrati, socialt liv og frivilligt arbejde. In K. Eskelund, & T. Skovgaard, (Eds.), *Samfundets idræt: Forskningsbaserede indspark i debatten om idrættens støttestrukturer*. (pp. 99-136). Odense: Syddansk Universitetsforlag.

Bilag 1

Hej med dig/jer ☺

Jeg hedder Anne Brus og arbejder på København Universitet. Jeg er i gang med en undersøgelse om børn, unge og esport. Da jeg ikke selv er den 'store' computerspiller, har jeg brug for **din hjælp** til at fortælle mig om, **hvad esport er for dig/ jer**. Titel på filmen er 'MIG/OS OG ESPORTEN' med mindre du/I har en bedre titel.

Det kræver blot tre ting:

1. Du har en **mobil**
2. At du/I laver **en lille film/tager billeder**, der viser noget om esport, og hvad det betyder for dig/jer
3. At du/I fortæller mig om filmen eller billederne, når jeg ugen efter kommer og **besøger dig/jer i foreningen**.

Film eller billederne kan eksempelvis vise noget om:

1. Træning i foreningen
2. Kamp – turnering el 'for sjov'
3. Træning derhjemme
4. Dig når du spiller
5. Dig og dine kammerater
6. Det sjove ved esport
7. Det sjove i foreningen
8. Det mindre sjove ved i foreningen/ved esport

Det kan også være noget, som jeg ikke har tænkt på ☺

Vi ses ☺/Anne

Bilag 2

Interviewguide	Mig og min esport
Forskningsspørgsmål	Interviewsspørgsmål
Introduktion	<p>Interviewet handler om dig og din esport. Dit navn vil blive anonymiseret (eks dreng 13 år). Det er af hensyn til 'fortrolighed'. Forældre ved ikke alt, og det skal de heller ikke. Jeg optager det på bånd, transskriberer det efterfølgende. Hvis der er noget du ikke forstår eller ikke bryder om at jeg spørger ind til så sig stop!</p> <p>Hvad hedder du?</p> <p>Hvor gammel er du?</p>
Lidt om dig og din esport her i foreningen	<p>Hvad er esport?</p> <p>Hvem har introduceret dig for esporten her i foreningen?</p> <p>Kan du huske den første gang du spillede esport?</p> <p>Din første dag i foreningen?</p> <p>Er der noget der har ændret sig?</p> <p>Dit yndlingsspil pt?</p> <p>Dit yndlingsspil i foreningen?</p> <p>Hvilken betydning har esport for dig? Tre ord der beskriver det</p> <p>Har du fået nye venner?</p> <p>Hvorfor lige dem?</p> <p>Er der nogle du gerne vil være sammen med, når du er her i klubben?</p> <p>Dyrker du andre idrætter/sporten?</p> <p>Har du gjort det tidligere?</p> <p>Er der forskel på at dyrke esport og din anden sport?</p>

	<p>Spiller du både derhjemme og i klubben?</p> <p>Er der forskel? Prøv at beskriv...</p> <p>Hvad siger dine forældre til at du spiller Esport?</p> <p>Hvis du selv kunne bestemme er der så nogle ting der kunne være anderledes?</p>
De fysiske rammer i foreningsidrætten/	<p>Billederne – Beskriv hvad der sker i lokalet</p> <p>Sidder du på en bestemt plads?</p> <p>Kan du lide at være i rummet?</p> <p>Kunne man indrette rummet anderledes?</p> <p>Gearet?</p>
<p>Identitet og sociale fællesskaber</p> <p>Hvordan bliver esporten i idrætsforeningen til en betydningsfuld og meningsgivende del af børn og unges hverdagsliv?</p> <p>Hvilken betydning har esporten for børns og unges oplevelse af at høre til og skabe identitet som en del af livet i et foreningsfællesskab?</p>	<p>Er du gamer?</p> <p>Har du et idol?</p> <p>En du ser op til?</p> <p>Hvad er vigtigt for dig, når du spiller i HE? PRØV AT BESKRIV EN GOD DAG</p> <p>Hvad er mindre vigtigt, når du spiller i HE? PRØV AT BESKRIV EN DÅRLIG DAG</p> <p>Hvad er en god træner? Hvad er en dårlig træner?</p> <p>Laver I andet end at spille, når I er sammen? Hvad?</p>
<p>Livskvalitet og glæde</p> <p>Sportens in- og eksklusionsprocesser</p>	<p>Prøv at beskriv din seneste træningsdag?</p> <p>Hvad vil det sige at gå til esport i...?</p> <p>Hvad er godt ved at komme i ...; hvad er mindre godt?</p> <p>Prøv at beskriv en af de kammerater, du spiller med?</p>

	<p>Prøv at beskriv din træner</p> <p>Hvem bestemmer, når du er til esport?</p> <p>Prøv at beskriv HE</p> <p>Hvorfor kommer du i HE?</p>
<p>Individualiseringen har ikke opløst fællesskaberne, men snarere betydet, at fællesskaberne tager afsæt i den enkeltes behov?</p> <p>Hvordan sætter den enkelte unge sig selv i spil?</p> <p>Hvilken nye handlerum oplever børn og unge, at esporten i foreningsregi skaber?</p>	<p>Hvad kan du når du kommer til esport i ..?</p> <p>Hvad får dig til at komme I?</p> <p>Hvad kan du ikke?</p> <p>Hvad får dig til at føle dig godt tilpas?</p> <p>Kunne det være en hvilken som helst anden sport?</p> <p>Er der noget der har ændret sig efter at du er startet til esport i foreningen?</p> <p>Hvad er I fælles om?</p>

Bilag 3

Interview #	Interview 1	Interview 2	Interview 3	Interview 4	Interview 5	Interview 6
Antal respondenter	1	1	1	1	1	1
Tid	23:22	22:29	32:12	32:11	22:37	18:01
Køn	Dreng	Dreng	Dreng	Dreng	Dreng	Dreng
Alder	13	13	13	17	12	11
Billedmateriale	Nej	Nej	Nej	Ja	Ja	Ja
Primære spil	CS	CS	CS	CS	Fortnite	Fortnite

Interview #	Interview 7	Interview 8	Interview 9	Interview 10	Interview 11	Interview 12
Antal respondenter	1	1	1	1	1	1
Tid	40:30	29:13	34:00	37:26	17:30	55:22
Køn	Dreng	Dreng	Dreng	Dreng	Dreng	Dreng
Alder	16	14	9	12	12	13
Billedmateriale	Ja	Nej	Nej	Ja	Ja	Ja
Primære spil	CS	Fortnite	Fortnite	CS	CS	CS

					<i>Gruppeinterviews</i>	
Interview #	Interview 13	Interview 14	Interview 15	Interview 16	Interview 17	Interview 18
Antal respondenter	1	1	1	1	2	5
Tid	28:06	58:58	49:33	37:08	51:21	33:54

Køn	Dreng	Pige	Dreng	Dreng	Drenge	Piger
Alder	13	14	13	10	17/15	11/11/11/ 11/10
Billedmateriale	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Primære spil	CS	CS	CS	Fortnite	CS	Fortnite/ andet